CLUB Nintendo®

ISSN 0188-7610

CONOCE A:
KIRBY'S DREAMLAND 2
ARDY LIGHTFOOT
TURBO TOONS
THE BRAINIES
JUSTICE LEAGUE
SWAT KATZ

REPORTE COMPLETISIMO DEL E3 CON LO MAS SOBRESALIENTE PARA TU SNES COMO:
DONKEY KONG COUNTRY 2
EARTH WORM JIM 2
KILLER INSTINCT
MORTAL KOMBAT III
DRACULA X

VIRTUAL BOY

INCLUYE LA 3ª PARTE DEL COMIC DE

STREET FIGHTER II

ARCADIAS:
STREET FIGHTER ZERO
NIGHTWARRIORS

AÑO 4 No. 7
PRECIO N$12.00 M.N.

AQUI ESTOY

DISPONIBLE EN DISCO COMPACTO Y CASSETTE

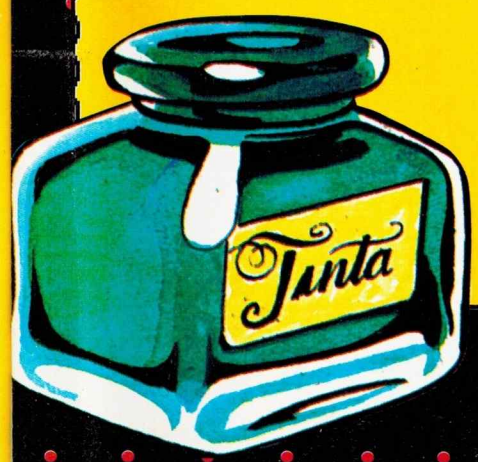
Editorial

Realmente regresamos muy entusiasmados del E3 que se celebró en Los Angeles, California, pues nos enteramos de muchas buenas noticias para los poseedores de Super Nintendo y otras noticias que podrían parecer malas pero que a fin de cuentas son muy buenas, más aún para el mercado mexicano tan castigado por la crisis económica.

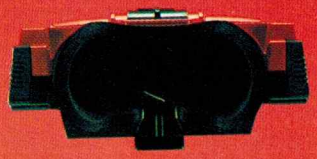
En estos momentos en nuestro país es muy difícil adquirir un equipo de videojuegos nuevo, pero no por eso se nos quitan las ganas de jugar mejores títulos en nuestro Super Nintendo y Game Boy. Nintendo no nos dejará solos a los videojugadores. Sus sorprendentes decisiones mercadológicas nos tendrán felices por un buen rato jugando títulos únicos del SNES y GB, así como del nuevo Virtual Boy que saldrá a la venta en Agosto 14 a menor precio del esperado ($ 179 U.S.D. en lugar de $ 200 U.S.D.).

Sin lugar a dudas se lanzarán un par de sistemas muy buenos hacia el último trimestre de este año, pero también podemos asegurar que en todo el mundo el videojuego que más se jugará en los hogares y que acaparará la atención de los videojugadores será Killer Instinct el cual estará a tu alcance más pronto de lo que te imaginas (échale un ojito a toda la revista y te enterarás por qué decimos esto).

Finalmente cuando salga el Nintendo Ultra 64, verás que no tendrá comparación alguna con ninguna otra cosa existente en el mercado de los videojuegos. Tuvimos la oportunidad de conocer un poquito de lo nuevo que tendrá el NU64 y créenos que es lo más sorprendente que hemos visto. Valdrá la pena esperarlo. Por desgracia no pudimos tomar fotos todavía pero cuando las veas, o mejor aún, lo juegues, verás que ningún superlativo sobrepasa la realidad de este sistema.



SUMARIO



CLUB NINTENDO

Año IV No. 7 Julio 1995

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE PRODUCTOS Y EQUIPOS INTERNACIONALES, S.A. DE C.V. Y EDITORIAL SAMRA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

PRODUCTOS Y EQUIPOS INTERNACIONALES, S.A. DE C.V.

DIRECTOR GENERAL
Teruhide Kikuchi

DIRECTORA DE ADMINISTRACION
Lourdes Hernández

DIRECCION EDITORIAL
Gustavo Rodríguez
José Sierra

PRODUCCION
Network Publicidad
DISEÑO: Francisco Cuevas
ASISTENTE DE ARTE: Ernesto Escutia
INVESTIGACION: Adrián Carbajal
Jesús Medina / Peke Vázquez / Victor Arjona "Fartman"
AGENTES SECRETOS: AXY / SPOT

EDITORIAL SAMRA, S.A. DE C.V.

PRESIDENTE
Gustavo González Lewis

VICEPRESIDENTE EJECUTIVO
Javier Toussaint

DIRECTOR GENERAL DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Miguel Ruíz Galindo

COORDINADORES DE VENTAS
Rocio Campo,
María Elena Domínguez,
Javier Sánchez Mújica
Tel. 723-35-00

GERENTES
Leticia Mendoza
Diana Aldaz
Mayté Flores

(C) COPYRIGHT 1995 CLUB NINTENDO Año 4 # 7, Revista mensual, Julio de 1995, Coeditada y publicada para México por Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y por Editorial Samra, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc.

(DR.) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco 435, Azcapotzalco, C.P. 02400 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992.
Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.
Editor responsable: Sergio Larios Velasco
Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del País.

DIRECCION DE PRODUCCION Jesús Lara
Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual OrozcoNo. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. **CLUB NINTENDO** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes pero no se responsabiliza por las ofertas realizadas por los mismos.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Responsable: Victor M. Saldaña
Tels.: 561-72-33 y 91-800-50550

(c) 1995 Nintendo of America Inc.
Todos los derechos reservados
All rights reserved

PRINTED IN MEXICO

DR. MARIO → 3
REPORTE DEL E3 → 6
INFORMACION DETALLADA DEL VIRTUAL BOY *Y ADEMAS KILLER INSTINCT, DONKEY KONG COUNTRY 2, MORTAL KOMBAT III, DRACULA X, EARTH WORM JIM 2, PARA SNES; Y PARA EL GAME BOY: KILLER INSTINCT, STREET FIGHTER II, EARTH WORM JIM, WORLD HEROES II JET Y UNA SERIE DE TITULOS CLASICOS MAS.*
LOS RETOS DE MARIO → 24
GAME VISTAZO A:
KIRBY'S DREAMLAND 2 → 25
FINALES:
MORTAL KOMBAT II → 28
INFORMACION SUPERNESESARIA:
ARDY LIGHTFOOT → 32
JUDGE DREDD → 56
TURBO TOONS → 69
THE BRAINIES → 70
JUSTICE LEAGUE TASK FORCE → 72
SWAT CATZ → 76
ARCADIAS:
STREET FIGHTER ZERO → 44
NIGHTWARRIORS → 60
PASSWORDS:
CASTLEVANIA IV → 48
SUPER BOMBERMAN → 50
EXTRA → 52
S.O.S. → 58
ULTRA 64 → 64
LOS GRANDES DE NINTENDO → 66
LOS RECORDS → 68
RESET → 80
COMIC STREET FIGHTER II → 81

Dr. MARIO®

Una sugerencia para un próximo tema del mes me gustaría "Los padres vs. los videojugadores" ya que muchos no negarán que sus Papás pasan horas y horas regañándolos por jugar con comentarios como "¿Qué le ves a eso?, es siempre lo mismo, no le veo el chiste, ya estás grande para eso". Así todos nos ayudaríamos a hacer entender a los Papás y que nos comprendan y, si es posible, compartir también con ellos este pasatiempo.

Su lector No. Xn
(Guillermo Memo pa' los cuates)

Cruz Delfín Guillermo
Cuautitlán, Méx.

Nos encantó la idea, Memo, pero no sería justo bombardearlos con nuestros argumentos como videojugadores sin dejarlos que ellos se expresen. La condición para este tema del mes es que escriban los Papás y en la misma carta los videojugadores. (Así sabremos qué es lo que no les gusta).

◆

Quiero preguntarles si tienen algún lema pues algunas revistas si tienen un lema distintivo.

Roberto E. Morales
Acayucán, Veracruz

Más que un lema tenemos una filosofía para hacer la revista, pero nunca hemos puesto un lema como "Slogan" publicitario. Si tienes alguno bueno que vaya con nosotros mándalo. Los lectores saben mejor que nadie definir a su revista.

◆

Deberían ampliar las secciones del Tema del Mes, Sí, No, SOS y tal vez un poco Dr. Mario. También creo que para las secciones como, Tema del Mes, Nuestra Portada, Reset y Dr. Mario deberían poner letras un poco más pequeñas para tener mayor espacio en la revista.
Atentamente

"Hama/"
México, D.F.

En secciones como Tema del Mes, sí tratamos de poner una letra más pequeña, pero las demás obedecen también a un diseño y estética. Gracias por tus sugerencias, que por más chicas que sean y aunque no se publique tu carta, nos ayuda a conocer lo que piensan los lectores.

◆

Ayer por azares del destino, me puse a buscar unos libros en la biblioteca. Al hojear un libro de historia de 5o. año de primaria de 1988 encontré un mapita y aquí viene mi pregunta.

¿Cuál es el videojuego donde hay 2 mexicanos y ningún estadounidense?. Volviendo al mapita, observé que México llegaba hasta donde hoy es el estado Oregon, el resto de sus territorios los cedió hasta 1845. Por lo tanto la respuesta a mi pregunta es ¡Samurai Shodown!!! ¿Por qué? Porque el juego se desarrolla en 1788 y esos territorios eran mexicanos. Galford es originario de San Francisco, 2o puerto de importancia neoespañol, después de Acapulco, que comunicaba a Nueva España con Oriente. Earthquake es probable que sea un indio Teja proveniente del desierto de Coahuila.
Para el próximo juego díganle a SNK que investigue primero en libros de historia y después haga juegos situados en el pasado

José Mauricio Laguardia
Naucalpan, Edo. de Mex.

Para sacar las conclusiones que sacaste, necesitas ser muy observador tanto en videojuegos como en el estudio. Te agradecemos este valioso comentario y se lo haremos llegar a SNK.

◆

En el cartucho NBA JAM mi hermano y yo pensábamos que los passwords que publicaron no iban a ser aceptados por nuestro cartucho pero sí ¿Cómo puede ser posible esto?

Néstor J. Sánchez
Tepic, Nay.

Es exactamente igual que cualquier password que publicamos y que funcionan en todos los cartuchos. Las iniciales que tú metes en este juego son sólo otras 3 letras

que modifican a los números que determinan tu récord de ganados y perdidos. Incluso las letras de las iniciales que tú marques puede ser que combine tu password de récord con otras iniciales cuyas letras equivalgan a las tuyas. Por eso publicamos ese reto; no necesitábamos fotos pues un password podíamos nosotros comprobarlo en nuestro cartucho.

◆

¿Por qué no sacan un calendario? Sé que este año es tarde para hacerlo, pero podrían hacerlo para el año que entra. Podrían ponerle sus mejores portadas o las 12 mejores chicas del concurso Miss Club Nintendo?

Fax.

Toluca, Méx.

Este año quisimos hacer el calendario (pensándolo desde octubre del año pasado) y nos dimos cuenta que no podemos irnos con tanta anticipación pues, si hubiéramos usado las portadas del año pasado, este mes le correspondería a SUPER Street Fighter II
En el mundo de los videojuegos, un mes es mucho tiempo y por eso, cuando a Axy se le ocurrió la idea de poner un dibujo "rompecabezas" en el lomo de la revista, pusimos un personaje de Killer Instinct, pues sabíamos que era uno de los pocos videojuegos que sería noticia todo el año.

◆

Acerca del juego Revolution X y su próxima traslación al Snes ¿Tendrá todos los detalles que hacen que el arcadia sea estupendo como las perspectivas, la sangre, las imágenes digitalizadas, las secuencias de video, voces y sobre todo la música ¡parece que estás escuchando el CD original! Aerosmith es una de las mejores bandas de hard rock (no dudo que estén de acuerdo)

W. Ay Ase

México, D.F.

Platicando con Acclaim nos dimos cuenta que están trabajando para hacer el juego de Snes lo más similar posible a la versión original. Seguramente en el próximo número tendremos noticias de cómo van.

◆

Quisiera saber si una compañía sacó unos lentes de Realidad Virtual que se conectan al SNes porque yo los vi en una tienda pero nunca los vi en nuestra revista.
Se despide su Megattyper Lector # II Turbo Jet

Isay Bocanegra R.

La Paz, B.C.S.

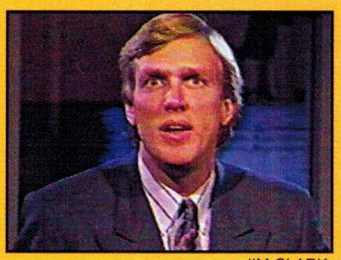
Sabemos de unos Goggles de Stunt Master que traen un monitor y sus bocinas y el cual es un accesorio bueno para juegos de acción o carreras, aunque no muy recomendables para juegos RPG. Puedes pedir más información al 673-5075 y 673-5361

◆

En un programa de T.V. por cable vimos una entrevista con Jim Clark de Silicon Graphics y queremos hacer las siguientes preguntas:¿Qué significa MIPS y Polygons per Second y cómo ayudan al videojuego? ¿Qué pasará con la competencia? ¿Se quedará con los brazos cruzados o ellos también entrarán con Silicon Graphics?

Vicente·Oscar·Alejandro

Aguascalientes, Ags.



JIM CLARK

MIPS significa Millones de Instrucciones por Segundo. Polígonos se refiere a figuras geométricas como triángulos (la figura en 2 dimensiones más sencilla), cuadrados, rombos, etc. que sirven para "armar" figuras más grandes y complejas. Entre más instrucciones y polígonos por segundo pueda generar, será más fluida la animación y el juego y los personajes serán más definidos. Algunos competidores de Nintendo han seguido sus pasos utilizando la computadora Silicon Graphics pero Nintendo ha creado sus propias herramientas para facilitar mejor programación .

◆

Mencionaron que el juego X/Men para Arcadia de Capcom tiene 300 megas de memoria ¿Acaso tiene más que Killer Instinct?
Su fiel lector # 100101
(37 en numeración binaria)

"Horneto"

México, D.F.

Pues ambos juegos dicen tener similar cantidad de megas, aunque debes recordar que la máquina donde se juega KI es mucho más poderosa. De cualquier forma X-Men es un juegazo y, a decir de Capcom México, este ha sido su mayor éxito en nuestro país.

¿Los juegos de Virtual Boy serán mejores que los de SNes? Los juegos del NU64 ¿También saldrán para el Virtual Boy?

Ariel Barran Guerra

Sta. Catarina, N.L.

El Virtual Boy con sus 32 bit es un sistema muy poderoso que tendrá juegos únicos para desplegarlos en sus pantallas en 3D como nunca se habían visto. Para iniciar saldrán muchos juegos interesantes que le sacan jugo a sus ventajas como Red Alarm el cual es tipo Star Fox pero no sólo se ve en 3D sino que también se juega en 3D. Los mejores juegos de Virtual Boy serán los que aprovechen sus características y serán títulos que no podrán ser jugados igual en ningún otro sistema, aunque también habrá juegos como Panic Bomber de Hudson Soft muy similar a las versiones de SNes aunque se vea estereográfico.

◆

¿Qué otros juegos se están realizando para SNes con la tecnología Silicon Graphics como DKC y Uniracer?

Alejandro Rodríguez Lugo

Querétaro, Qro.

Killer Instinct, Donkey Kong Country 2 y Lobo que salen este año. Además Secret of Evermore utiliza un poco. Después vendrá Golden Eye y alguna que otra sorpresa más.

◆

Me gustaría que animaran a Tecmo para que trasladaran al SNes los juegos de Ninja Gaiden I, II y III así como Nintendo lo hizo con los Marios. Son unos juegazos en el NES y en el SNes nos imaginamos como serían.

¿De dónde viene el nombre de Arcadia?

Su lector #1 (el original, no acepten imitaciones)

Omar Enrique Aguilar Garcia

Sta. Catarina, N.L.

Como recordarás estuvimos pidiendo a Tecmo una secuela de Ninja Gaiden, para SNes y finalmente decidieron trasladar las 3 versiones de Nes... pero igualitas al de Nes.

Algo sospechoso en la traslación de los juegos Ninja Gaiden es que son idénticos a los de Nes, es más hasta trucos que salían en la versión de Nes; también hay otro título de Hudson llamado Shooting Collection que son tres juegos famosos de Nes. Esto nos hace suponer que ya existe una forma de convertir los mismos programas del Nes al SNes, evitando tiempo y esfuerzo.

En inglés Arcade es un lugar que reúne varias tiendas y ahí fue donde en E.U.A. empezaron a poner máquinas profesionales de videojuegos; por eso el término más adecuado es "Máquinas para Arcadia". Allá usan más el nombre de Coin op (abreviatura de Coin operation, Operación con moneda).

◆

Ustedes dicen que el NU64 se lanzará a fines del '95. Si recuerdan sobre el SNes al anunciar el CD Rom o FX Trax (Stunt Race) lo retrasaron (el CD no salió y mejor) ¿No creen que lo mismo va a pasar con el NU64? Creo que es demasiado pronto para que salga a la fecha supuesta y es mejor, sin prisa. De hecho he estado pensando ahora que salió DKC, todavía da mucho el SNes. Si estuviera en lugar de Nintendo, lanzaría Killer Instinct al SNes. Es decir, si pudieron sacar DKC con esta tecnología ¿por qué no KI al SNes si tiene la misma tecnología?. Suena loco pero esto nos mantendría ocupados mientas trabajan en el NU64. Sería buena traslación aunque no igual pero ¿qué juego de SNes es igual al de Arcadia?

Carlos Chavarría Landa

Ocotlán, Jal.

Pues tú deberías ser asesor de Nintendo. Es exactamente lo que ellos decidieron. Además creemos que para el mercado mexicano es la mejor noticia que nos pudieron dar pues nos dan tiempo para ahorrar hasta Abril para comprar el NU64 pero en Agosto ya podremos jugar Killer Instinct en la casa. Por cierto es difícil decir a qué precio saldrá por la fluctuación del dólar, pero calculamos como 5 veces el precio de un cartucho de SNes. ¡Ah! y ya se está preparando una versión nueva de Killer Instinct también exclusiva del NU64.

◆

Ahora que salga el Virtual Boy que no se conecta a la T.V. ¿Cómo van mostrar fotos de prototipos, juegos, etc.? ¿Cómo mandaremos fotos para récords y tops?

"AXY-LA"

Torreón, Coah.

En esas andamos. Pronto resolveremos este problema. Necesitaremos un convertidor especialmente diseñado por Nintendo para pasar la señal a una T.V. o a una computadora, pero es muy caro y por tanto no es comercial. De todas formas no se apreciará la imagen estereográfica (3D) ya que sólo podremos fotografiar una pantalla. Sobre récords y Tops en estos momentos no sabemos qué pasará.

◆

REPORTE E3

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

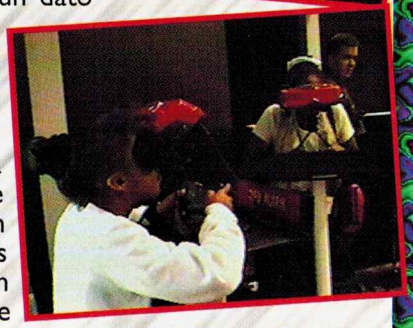
Si todavía hubiera alguien que pensara que la industria de los videojuegos es algo inútil y sin importancia una visita al centro de exposiciones de Los Angeles los días 11, 12 y 13 seguramente lo hubieran hecho cambiar de opinión. El E3 viene a sustituir lo que sería el CES de verano donde se ven todos los productos que estarán disponibles para el segundo semestre del 95.

Hay muchas cosas de las que te tienes que enterar, así que dejémonos de rodeos y vayamos directo al grano: los juegos y los nuevos sistemas de Nintendo. Empezaremos como cada reporte con esta compañía. El NU64 era el sistema esperado por todos, pero desafortunadamente se retrasó su salida, si quieres saber de esto y más te sugerimos que le eches un ojo al reporte especial del NU64 que viene más adelante en esta revista.

VIRTUAL BOY

El Virtual Boy también sufrió un ligero retraso; su salida, será para el día 14 de Agosto de 1995 con un precio aproximado en Estados Unidos de 179.95 dólares, lo que significa que costará 20 dólares menos de lo esperado y con sólo un mes de atraso.

En realidad fuera de esta noticia no se hicieron grandes anuncios para este sistema; en sí muchos de los juegos que presentó Nintendo ya habíamos hablado como Telero Boxer (Box con Robots), Galactic Pinball (diferentes mesas de pinball, excelente 3D) y Red Alarm (un título muy parecido a Star Fox también con excelente 3D); Inclusive un dato curioso es que aún no se sabía cual era el título que se iba a incluir en el Virtual Boy pero iba a quedar entre uno de los 3 anteriores.



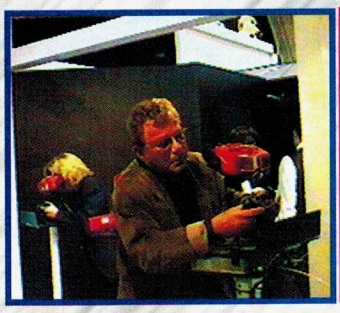
Bueno, pero afortunadamente estos no serán los únicos títulos con los que contará el Virtual Boy a su salida, también se anunciaron otros títulos de Nintendo que son: Mario Clash (Una nueva versión 3D del original Mario Bros. donde tendrás que librar las cañerías de pestes como Koopas, Spinys o Goombas), Mario's Dream Tennis (otro muy buen título de 3D donde podrás controlar a Mario, Yoshi o Donkey Kong Jr. quienes se mueven libremente al jugar tennis) y por último Wario Cruise (similar a Wario Land pero con muchos efectos en 3D).

Estudiantes de la escuela Orville Wright de Los Angeles probaron el Virtual Boy e hicieron preguntas a su creador Gumpei Yokoi

Por parte de los licenciatarios también hay bastantes proyectos, por ejemplo: Hudson prepara dos títulos: uno es Panic Bomber que realmente no le saca mucha ventaja a las capacidades del VB aunque nadie le puede quitar lo divertido y el alto grado de

adicción; el otro es un shooter llamado Vertical Force, este es un juego de naves que maneja varios planos de acción.

Atlus trabaja en un título que lleva como nombre provisional "Monster Busters"; este es otro título que solo maneja las capacidades del Virtual Boy como adorno. T&E Soft (los desarrolladores de Red Alarm) preparan un título de Golf -cosa para la que se pintan solos-



Aquí tenemos a William Shatner quién era el Capitán Kirk de Star Trek probando el Virtual Boy

Y Ocean desarrolla un juego (basado en película, claro está) llamado Waterworld. Otros licenciatarios que han anunciado que producirán títulos para el Virtual Boy son Acclaim, Bullet-Proff y Software Creations además también de Rare.

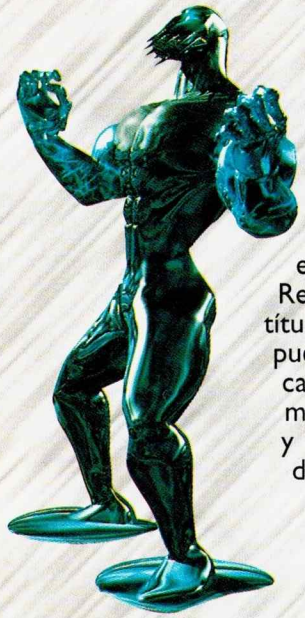
Ahora sí, pasemos a los juegos, primero los de SNES y luego Game Boy, pero como es usual empezaremos con Nintendo.

Nintendo Nintendo Nintendo

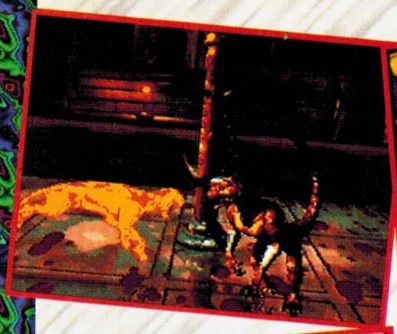
KiLLeR INSTiNCT

¡Sin piedad!, este título tiene todos los movimientos para terminar a tu enemigo... o humillarlo.

¡Y lo volvieron a hacer!, a la gente de Nintendo y Rare no les bastó el habernos sorprendido con un gran título el año pasado como fué Donkey Kong Country; ahora nos demuestran que el SNES es un equipo que todavía da más de lo que muchos creen. Una increíble conversión del original de Arcadia, con los mismos gráficos, misma acción, mismos combos y hasta los breakers. La movilidad es exactamente la misma de la Arcadia y la música es algo nunca antes escuchado en tu SNES. Bueno quizá sea mucho más rápido y fácil mencionar lo que le falta que lo que tiene, y en realidad son cuestiones meramente "superficiales" y estéticas que no tienen que ver con la escencia del juego como los cinemas displays en movimiento para presentar el personaje, antes o después de cada pelea o las escenas con rotación o escala, sí ¡sólo eso!



Realmente es bastante sorprendente ver como un título que en las Arcadias tiene más de 300 megas pueda caber en un cartucho de 32 megas de memoria y siga siendo igual de bueno; según nos contaron no son 32 megas de memoria: son más de 32 megas de



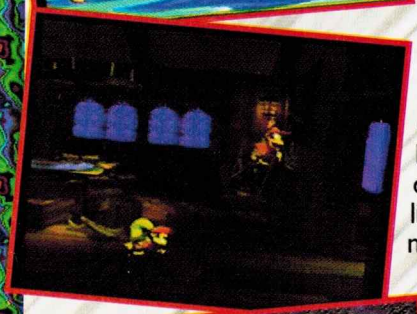
Los displays no fueron del todo quitados, sólo fueron cambiados por unos de pantalla única y sin movimiento que de cualquier forma se ven bien.

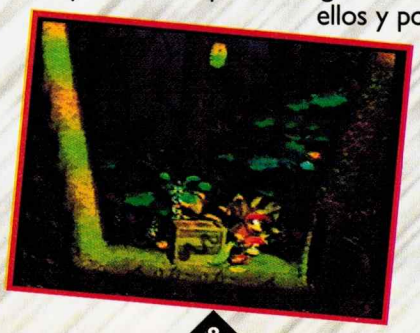
memoria puestos a presión en memorias de 32 megas (Uh!...¿perdón?), esto fue posible gracias a que en el desarrollo de este título se utilizará una nueva técnica de compresión de información que permitirá a los videojugadores poder jugar un título de ¿? megas (lo sentimos, no nos quisieron decir esa información confidencial) y sólo pagar un cartucho de 32 megas como Donkey Kong Country, estupendo ¿no?. Pero por si fuera poco todavía hay algo más: Nintendo está pensando regalar un CD con arreglos de las versiones originales de la música del juego con los primeros 2 millones de títulos que vendan del juego (el disco en verdad está excelente).

Muy bien, prepárate porque este 30 de Agosto podrás tener a los 10 peleadores originales de Arcadia (con Eyedol de colado), cada uno con su arsenal original de movimientos y combos de más de 30 golpes, todo en un cartucho de SNES, un gran juego de Nintendo que promete ser bestial como un Ultra Combo.

DoNKeY KoNG CouNTRY 2 DiDDY'S KoNG QueST

La secuela del juego de mayor venta en la historia está a punto de llegar, en esta ocasión el héroe del juego es Diddy Kong quien tiene como misión rescatar a su maestro y héroe Donkey Kong quien fue secuestrado por los Kremlins. Para ayudarle a completar su misión Diddy se ha hecho acompañar de Dixie Kong, una gran amiga de él (bueno, en realidad se supone que son novios pero a ninguno de los dos les gusta admitirlo) quien tiene diferentes habilidades a las de Diddy, por ejemplo, ella puede cargar cajas o enemigos aturdidos con su cola de caballo la cual también le sirve para descender lentamente después de saltar o caer de un precipicio utilizándola como helicóptero; otro tipo de movimientos nuevos que involucran a los dos personajes es el de poder cargar a uno de ellos y poder

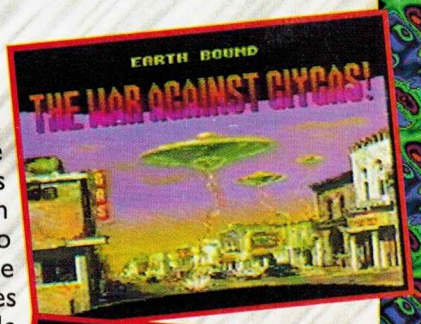


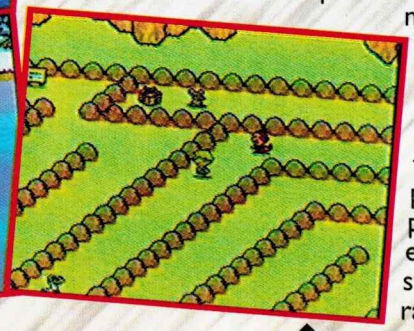


arrojarlo, ya sea contra un enemigo o a niveles superiores. Los gráficos de este título han sido bastante mejorados comparados con los del primero, además de que las mentes creativas de Rare le han agregado una buena cantidad de detalles visuales que mezclados con los gráficos ACM dan efectos increíbles que se tienen que ver para creer. También hay una buena cantidad de nuevos personajes como nuevos enemigos Kremlins o también nuevos amigos animales como una araña que usa tenis o una serpiente/resorte; también hay otra clase de amigos: vuelve el molesto Cranky Kong acompañado de una maestra que les dará lecciones al par de jóvenes primates u otro amigo que les cambiará los objetos por dinero. En realidad la movilidad no sufrió muchos cambios, hay bastantes niveles secretos y la música también fue bastante mejorada, el juego está programado con 32 megas (se supone) pero el juego es mucho más largo que el original. Este gran juego estará disponible para Noviembre de este año.

EaRTH BouND

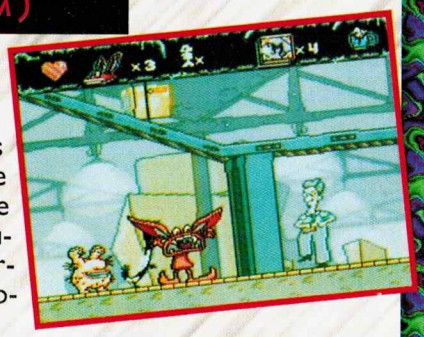
Earth Bound es uno de los más raros R.P.G.'s que seguramente has jugado; aquí tú conduces a un pequeño niño que debe viajar prácticamente al rededor del mundo para luchar contra un grupo de extraterrestres que planea invadir el planeta. Este juego con 24 megas de memoria, tiene elementos de otros R.P.G.'s famosos como Dragon Warrior y Final Fantasy, sólo que este título se lleva a cabo en nuestros días. Conforme vayas avanzando te encontrarás con bastantes personajes singulares como un repartidor de pizzas, un misterioso fotógrafo, un mico que gusta mascar chicle o hasta un amigable extraterrestre de nombre Mr. Saturno. Otras cuestiones raras es que en lugar de utilizar magia, usas poderes de percepción extrasensorial, para obtener dinero; puedes destruir enemigos o hablarle a tus padres para que te lo manden o recuperar energía comiendo hamburguesas y croissants. En fin, un buen R.P.G. con temas tanto raros como humorísticos.





Ahora veamos los títulos de SNES de los licenciatarios.

AaHH! ReaL MoNSTeRS (VIACOM)



Este es uno de los nuevos títulos de Viacom que se unen a otros de esta compañía basados en populares caricaturas de USA como Beavis & Butthead o Rocko's Modern Life. En este juego tú conduces a 3 monstruos llamados Ickis, Krumm y Oblina que asisten a la escuela de monstruos y para poder pasar su examen tienen que espantar a cuanto individuo se cruce en su camino a través de 25 niveles pero tendrán que cuidarse de Gromble y Simon los caza-monstruos. El título tiene gráficos tipo caricatura pero la movilidad no era muy buena así como algunos valores de los personajes; este título saldrá en Septiembre, así que tienen tiempo de mejorarlo pues sí le hace falta.

BaTMaN FoReVeR (ACCLAIM)

Basándose en la película del mismo nombre próxima a exhibirse, Acclaim se encuentra produciendo el juego Batman Forever. Utilizando su tecnología, Acclaim ha logrado gráficos muy buenos en este título para dos jugadores donde podrás elegir a Batman o a Robin para pelear contra los maleantes comandados por Dos Caras y Acertijo. El juego es una extraña mezcla de Mortal Kombat y cualquier juego de acción de lado, ya que conforme avances a través de una escena te enfrentarás a rivales que tienen varios movimientos especiales.

BaTTLeTeCH (ACTIVISION)

Basado en el juego de Rol del mismo nombre Activision prepara un juego de acción/estrategia donde tú controlas a un poderoso robot de asalto Mad Cat Heavy Omni Mech en un desesperado ataque a la base enemiga. Este juego tiene una vista de 3/4 lo que te da un mayor dominio del terreno; destruye a tus enemigos con cualquiera de los 9 diferentes tipos de armas que tienes o pide ayuda a un amigo y jueguen en modo de 2 jugadores. Este título tiene un buen nivel de acción y reto que gustará no sólo a los fanáticos del juego original.

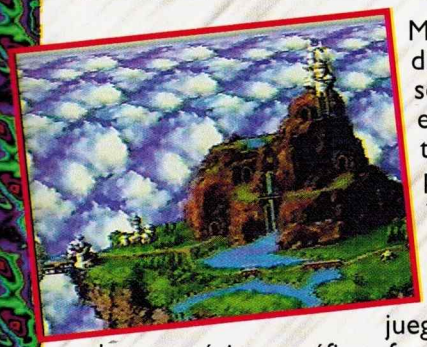
BiG SKY TRooPeR (JVC)

Aún en desarrollo tenemos este otro R.P.G. de gran reto. Pónte al mando de una armada y manejando un extraño robot que lucha contra invasores interestelares que han invadido varios pacíficos planetas. Al igual que en Earth Bound en este juego encontrarás una amplia variedad de detalles locos como divertidos.

BReaTH oF FiRe II (CAPCOM)

Esta vez Capcom ha decidido lanzar la secuela de Breath of Fire que el año pasado comercializó Square. En este título te encontrarás con muchas opciones nuevas sobre el original como crear 4 nuevas formaciones de batalla o combinación de magias y poderes entre personajes. En esta ocasión tú diriges a un joven guerrero de nombre Ru quien junto a su amigo Boshu deben evitar que los Dragones Negros invadan la tierra. Como todo buen R.P.G. este juego tiene una buena cantidad de secretos que descubrir, magias que aprender y armas que dominar para salir victorioso además de buscar la ayuda de otros personajes.

CHRoNo TRiGGeR (SQUARE)



Muy pronto los videojugadores podremos disfrutar de uno de los mejores R.P.G.'s que se hayan hecho para el SNES. Tu misión en este juego es arreglar la línea original del tiempo que fue desviada por el héroe, al probar una máquina del tiempo. Tu misión te llevará a pelear en diferentes épocas del pasado y futuro infestados de monstruos. Conforme vas avanzando conocerás gente que se unirá a tu causa. Este juego, cuenta con una excelente historia, muy buena música y gráficos fuera de serie y pocas veces vistos en tu pantalla, además de muy buenos efectos visuales. El juego se controla como un normal R.P.G. con comandos, cada personaje tiene diferentes ataques personales o dos o más personajes se pueden unir para crear un ataque especial. Además de las batallas el juego tiene algunas escenas con rotación y escala donde compites en "carreras" contra varios enemigos. En fin, este es un título que los fanáticos de los R.P.G.'s no deben perderse por ningún motivo.

¿Y el Chip SFX2?

Algo que causó extrañeza entre varios de los asistentes, es que el par de títulos que se habían prometido con el Chip SFX2 así como el mismo Chip fueron retrasados sin dar noticias de qué fue lo que pasó (o qué es lo que pasará); los títulos afectados fueron Star Fox 2 y FX Fighter. Nadie sabe qué vaya a pasar con estos títulos pero basándonos en anteriores casos seguramente estos títulos fueron retrasados para mejorar el Chip, claro eso es lo que nosotros pensamos, pero ahora sólo resta esperar a ver si es cierto.

CiViLiZaTioN (MICROPROSE)

Este es otro título de estrategia que ha tenido bastante tiempo de desarrollo. Escoge alguna cultura de la tierra y dirígela para que llegue a ser una raza de guerreros, inventores o filósofos. Tu misión básicamente es avanzar tecnológicamente para llevarlos al espacio. Este gran hit de computadora próximamente llegará a tu SNES.

CoNGo (VIACOM)

Qué raro, un juego basado en una película que no sea lanzado por Ocean o Acclaim. Congo es la historia de un empleado de Travicom, quien ha sido enviado a la jungla del Congo para buscar a un equipo recolector de diamantes de esta compañía que se ha perdido. Este es un juego de aventuras que según la gente de Viacom promete bastantes horas de búsqueda.

CuTTHRoaT ISLaND (ACCLAIM)

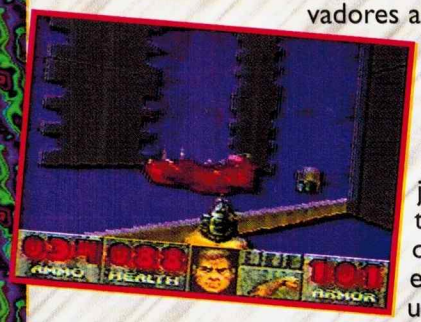
Vaya, hablando de videojuegos basados en películas Acclaim prepara otro de Cutthroat Island, una película de piratas que también se estrenará pronto. Básicamente te podríamos decir que este es un juego de peleas tipo Final Fight donde conduces a una pareja de piratas quienes deben luchar para recuperar las piezas de un mapa de tesoro que les fue robado por el gobernador de Jamaica. El juego tiene animación tipo caricatura y varias escenas que puedes pasar no siguiendo un orden específico, la versión que vimos estaba muy preliminar así que sería muy difícil dar una opinión del juego, pero parece que será divertido.

DooM (WILLIAMS)

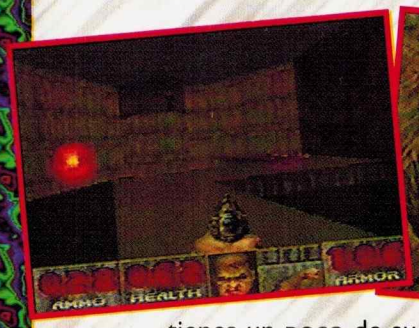
El gran megahit de computadora llega al SNES gracias a Williams y a la dedicación de los programadores de Sculptured, ID Software y al Chip SFX2.
Esta conversión realmente sorprenderá a muchos, pues ha sido un buen trabajo de adaptación de las versiones de computadora al SNES pues los gráficos son los mismos, la misma acción y las mismas armas.
Una de las innovaciones de este título con perspectiva de primera persona es que a diferencia de títulos anteriores del mismo estilo (como Wolfenstein) aquí los niveles ya son más irregulares pues podrás subir escaleras, pequeños desniveles o ele-

vadores además de contar con interesantes detalles visuales como balcones o ventanas entre cuartos.

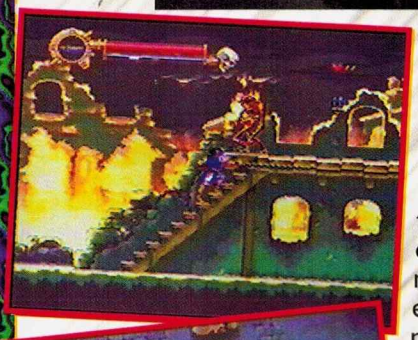
En sus 22 niveles está muy detallado pues todas las paredes utilizan texturas bien aplicadas con las que será muy fácil diferenciar las cosas y hacer el juego menos monótono.



En este juego te tendrás que enfrentar a una gran variedad de monstruos y soldados zombies que han tomado una base militar tuya, al principio del juego comienzas con una pistola y un boxer, pero conforme vayas avanzando podrás encontrar más armas y aditamentos con los que podrás hacerle frente a los demonios. Aquí las escenas son tipo laberinto pero cuentas con un mapa que te ayudará a ubicarte más fácilmente; además si tienes un poco de suerte podrás encontrar alguno de los muchos cuartos secretos que existen a lo largo del juego. Definitivamente será bueno que le eches un ojo a este título para cuando esté disponible el 1° de Septiembre.

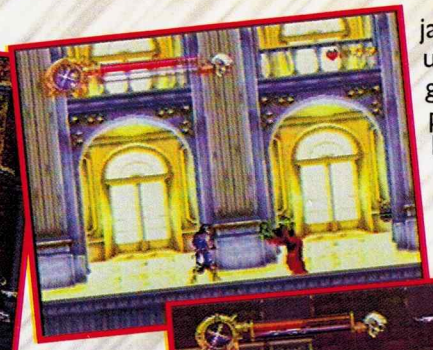


CaSTLeVaNia: DRaCuLa X (KONAMI)



¡Al fin! después de bastante tiempo un gran título clásico, desde aquellos días del Nes vuelve a hacer su aparición para el SNES; sí, nos referimos a un nuevo Castlevania de nombre Dracula X. Desde la primera vez que nos contaron de este título hace ya un año nosotros lo esperamos con ansiedad y ya para el próximo mes de Septiembre lo podremos jugar. Como tenía que ser, esta nueva versión de Castlevania tiene excelentes gráficos y música fuera de serie y eso que la versión que se mostró en el E3 no estaba completa; en este nuevo juego controlaremos a un nuevo caza-vampiros de la famosa familia Belmont a quien la tradición familiar lo ha obligado a combatir al príncipe de la tinieblas (o mejor conocido como Drácula).

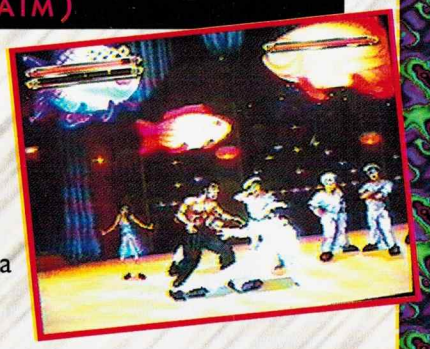
Aunque se supone que cada que aparece una secuela, esta debe tener cosas nuevas, en el modo de juego esta versión tiene mucho más parecido en este respecto a las versiones de Nes que a la de SNES pues con tu látigo sólo atacas hacia adelante y no hacia arriba o abajo como lo solías hacer en la primer versión de SNES; las armas las sigues arro-



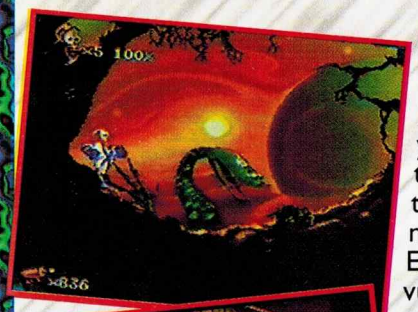
jando en forma similar pero aquí sí hay un par de novedades: la primera es que gastándote varios corazones de una vez podrás hacer un super-ataque que cambia dependiendo el arma. La otra novedad es que si agarras un arma que no querías puedes recuperar la que tenías, pues al tomarla "expulsas" hacia atrás la que traes

(personalmente pensamos que este es un gran acierto). Por lo pronto esto es lo único que te podemos anticipar de este gran juego, pero estate pendiente pues en futuras ediciones de la revista te tendremos más información.

DRaGoN: THe BRuCe Lee HiSToRY (ACCLAIM)



Si recuerdas hace algún tiempo se exhibió una película del mismo nombre, ¡claro!, este juego está basado en esa película. Aquí más que nada te dedicas a escenificar peleas que tiene Bruce Lee a lo largo de la película. El juego es de tipo Street Fighter, las peleas se las lleva quien gane 2 de 3 rounds que parecen eternos pues la energía les dura mucho a los peleadores, la movilidad es regular pegándole a mala y los valores son regulares, en fin este es un juego no muy trascendental.



EaRTH WoRM JiM 2 (PLAYMATES)

Esto siempre sucede: un buen juego termina teniendo una secuela y afortunadamente se está volviendo costumbre que casi todas las secuelas son tan buenas o mejores que el título original como sucede con Earth Worm Jim 2. En esta ocasión Jim ha decidido darse una vuelta en el planeta de los monstruos para rescatar a la princesa What's her name? no sin antes encontrarse con... ¡monstruos! (¿pues qué otra cosa se podría encontrar en ese planeta?). Este juego tal como nos comentó Nick Jones en su entrevista hace varios números eleva de nueva cuenta los estándares del SNES y lo más sorprendente es que el juego es mucho mejor y utiliza los mismos 24 megas que se gastaron para el primer

juego. Earth Worm Jim 2 tiene todos los ingredientes que se necesitan para hacer un juego triunfador: muy buenas gráficas, excelente movilidad, buena música y bastante reto pero además de eso, tiene otros dos factores importantes: mucha variedad y una increíble creatividad unida a bastante sentido del humor por parte de los diseñadores; son tantos detalles gráficos como creativos que tiene este juego, que no podríamos mencionarlos todos pero como ejemplo te podemos decir que hay lugares donde para pasar tienes que corretear una puerta que sólo puedes alcanzar hasta que se tropieza, también hay niveles donde vas volando y hay una vista de 3/4 con un paisaje estupendo. Earth Worm Jim 2 es un gran título que también merece conocerse, definitivamente muchísimo mejor que el primero.

FoReMaN FoR ReaL (ACCLAIM)

Uno de los peleadores más... experimentados del planeta se prepara a estelarizar otro videojuego para Acclaim. Controla a este gran campeón quien buscará ir por otro título más para poner en su sala. El juego esta programado empleando la tecnología de Acclaim para capturar imágenes y darles más realismo. El juego al igual que muchos de Acclaim que se presentaron se encontraba aún en una etapa muy preeliminar de desarrollo pero se podía observar que el juego será bastante parecido al Boxing Legends of the Ring (o Chavez II) por el tipo de vista que se tiene de las peleas.

GaRGoYLeS (DYSNEY SOFT)

Gargolyes es un nuevo juego de Disney Soft que está basado en la caricatura del mismo nombre ahora al aire en Estados Unidos. En este juego tú controlas a una gargola de nombre Goliath que combate a las fuerzas del mal. Este juego por su naturaleza es algo parecido a Demon's Crest pero tiene una acción un poco más fluída y la animación es mucho mejor. Además está programado con 24 megas de memoria y estará listo para el mes de Septiembre.

GoDZiLLa: DeSTRoY aLL MoNSTeRS (TOHO)

El legendario monstruo japonés Godzilla se prepara a destruir más ciudades luchando contra gigantescos monstruos como él con tal de salvar a la humanidad. Este juego es de peleas tipo Street Fighter, así que tendrás que buscar todos los movimientos especiales de Godzilla para asegurar que saldrás vencedor.

GReeN LaNTeRN (OCEAN)

Después de pensarlo un poco mejor, la gente de Ocean ha decidido traer a América el título Green Lanter, en donde tú controlas a este héroe que con su poderoso anillo puede crear diferentes tipos de armas y utensilios que le servirán dependiendo la ocasión o el tipo de enemigos a los que se enfrente.

iZZi'S QueST FoR THe OLYMPiC RiNGS (U.S. GOLD)

Tal vez este personaje parezca todo menos mascota de las olimpiadas de Atlanta en 1996, pero en fin, qué le vamos a hacer. De cualquier forma y no importando su rareza este personaje estelariza su propio videojuego donde tiene como misión rescatar los 5 aros Olímpicos que se han perdido y sin los cuales no se podrán llevar a cabo las Olimpiadas y como consecuencia él no podrá comercializarse. Este juego tiene bastantes niveles muy largos que te mantendrán un buen tiempo ocupado.

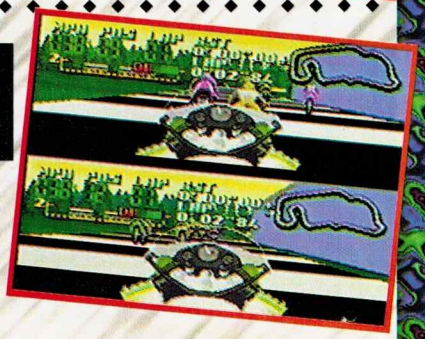
JiMMY HouSToN'S BaSS TouRNaMeNT USA (AMERICAN SAMMY)

Definitivamente dudamos un poco al mencionar este juego por 2 factores importantes; Primero: no creemos que en nuestro país haya muchos videojugadores aficionados a la pesca de la lubina y que quieran recrear esta actividad en su televisor y la Segunda: es que American Sammy lleva casi un récord perfecto de títulos anunciados y cancelados. Bueno, de cualquier forma cumplimos por si hay alguien que se interese por un título así (sí, para todo hay gustos).

JuDGe DReDD (ACCLAIN)

Primero un comic inglés, después una película estelarizada por Sylvester Stallone y ahora un videojuego de Acclaim. Judge Dredd es un juego de acción/aventura donde conduces al temible protector de Mega City que tiene que avanzar por 28 diferentes niveles, los cuales están basados parte en la película y parte en el comic. Básicamente las misiones se desarrollan en grandes escenas donde te puedes llegar a perder o confundir y donde también hay muchos enemigos.

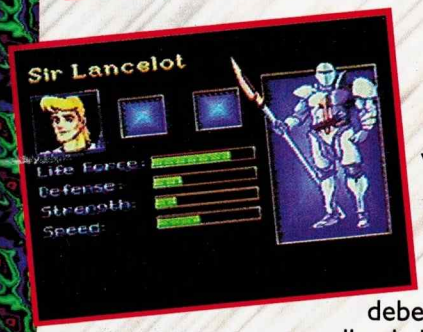
KaWaSaKi SuPeR BiKe (TIME WARNER INTERACTIVE)



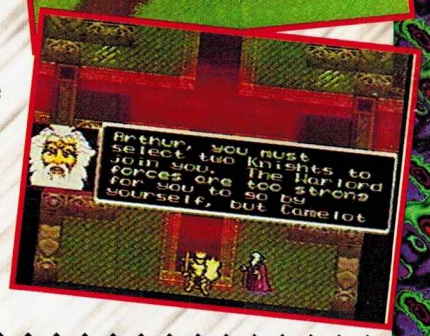
Debido a la falta de juegos decentes de motociclismo, Time Warner decidió poner al alcance de los videojugadores un título que abarca este género y que tiene más o

menos buena calidad. De entrada y por el parecido de algunos gráficos, este título se puede parecer en algo al último juego de Nigel Mansell, pero este un poco mejor. Aquí puedes elegir entre varias motos de la compañía patrocinadora y también elegir de entre varios circuitos de primer nivel.

KiNG ARTHuR aND THe KNiGHTS oF JuSTiCe (ENIX)



Vaya que sí le tomó bastante tiempo a este juego su desarrollo pero afortunadamente ya casi está listo. Este es un juego de aventura donde tú conduces al Rey Arturo que junto a sus caballeros de la mesa redonda deben liberar a su país de la terrible amenaza que representa para ellos la hechicera Morgana. King Arthur es un juego más o menos del estilo de Zelda; aquí tú manejas a Arturo quien acompañado de dos de sus caballeros (manejados por el CPU) se debe enfrentar a monstruos, caballeros y enemigos. Este es un juego entretenido y algo largo para quienes gustan de estos títulos.



LoBo (OCEAN)

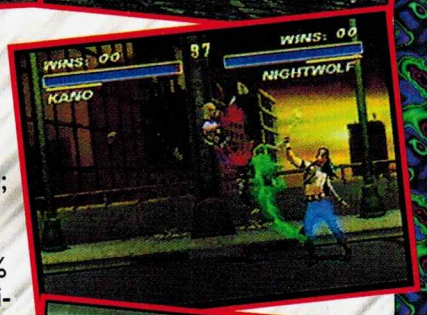
Tal como lo anunciamos oportunamente Ocean trabaja en un título de pelea que está programado con gráficos de Silicon Graphics y protagonizado por uno de los personajes más explosivos del mundo de los comics. Este es un juego de peleas donde Lobo tendrá que enfrentarse a muchos de sus antiguos enemigos que han regresado para vengarse, pero Lobo no permitirá que se salgan con la suya. Para darle un poco de emoción a este juego los diseñadores han decidido agregar varios elementos como armas para cada personaje o el usar cosas de los escenarios como cajas o botes contra tus enemigos. Este título se ve bien pero sólo resta esperar que también se juegue bien.

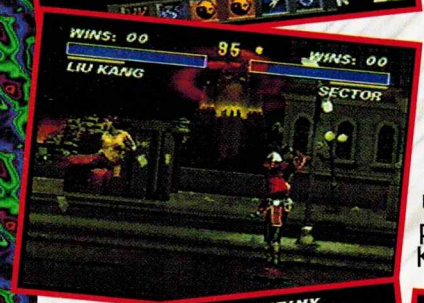
MiGHTY MoRFiN PoWeR RaNGeRS (BANDAI)

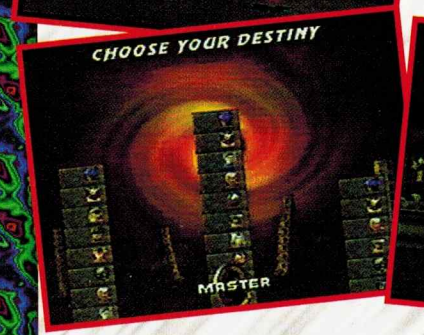
Para los aficionados a estos personajes hay un par de buenas noticias: la primera es que próximamente se estrenará una película con sus aventuras y la segunda es que ya se está preparando un juego basado en la película. Este será un título de peleas al estilo Ninja Warriors donde podrán jugar 2 pesonas simultáneamente.

MoRTaL KoMBaT III (WILLIAMS)

Mortal Kombat III es otro de los juegos que apostamos serán de los más esperados para este 1995. Si algo caracterizó a la anterior versión de Mortal Kombat para SNES fue el gran trabajo de adaptación que hizo Sculptured Soft, haciendo de aquélla una versión muy parecida al original; pero si eso fue en el juego anterior esperen a ver este juego, que a pesar de que la versión que se presentó estaba terminada sólo al 40% ya estaba terminada en la cuestión de la movilidad, la cual es igual a la versión de Arcadia. Mortal Kombat III tiene muchas nuevas opciones, por ejemplo aquí hay 7 nuevos peleadores que unidos a 7 que regresan, dan como total 14 peleadores (más los secretos), todos los peleadores tienen ahora la habilidad de correr y conectar combos en cadena con cierta combinación de botones, otro de los secretos es que antes de cada pelea en modo de Vs. tendrás la oportunidad de poner unos códigos con los botones denominados "Kombat Kodes", estos códigos te permitirán tener acceso a muchos de los secretos que tiene este juego.





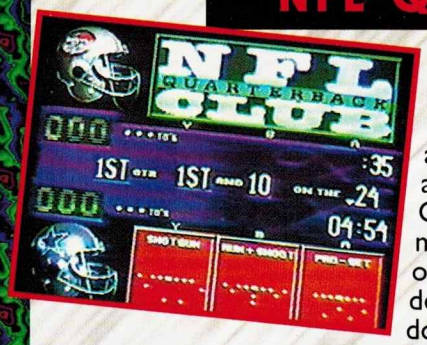


Ahora este nuevo juego ha sido programado con 32 megas de memoria, lo que asegura que además de que el juego sea atractivo, gráficamente tenga también todos los poderes de cada personaje así como los fatalities, los mercies y los animalities. Definitivamente si tú eres fan de esta serie, Mortal Kombat III para SNES será un juego de tu completo agrado, el título está anunciado para salir el día 13 de octubre.

MuTaNT CHRoNiCLeS: DooM (PLAYMATES)

Como suele suceder, nuestro planeta parece ser bastante llamativo para algunas razas extraterrestres como ha pasado con los de "Dark Legion" quienes han invadido el planeta violentamente y violentamente un par de Doomtroopers han decidido sacarlos de ahí. Mutant Chronicles es un título para dos jugadores simultáneos muy al estilo de Contra. Aquí tú avanzas por diferentes escenas destruyendo (literalmente) a cualquiera de los "Dark Legion" que se te ponga al frente. Este juego tiene buena acción y varios efectos interesantes. En futuras ediciones de la revista te tendremos más información de este título.

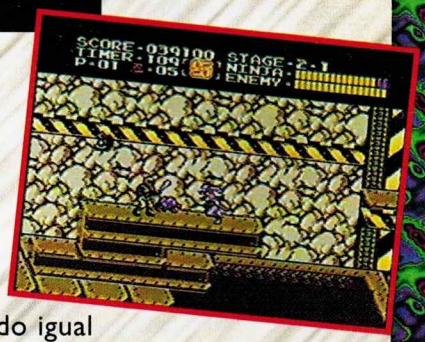
NFL QuaRTeRBaCK CLuB 96 (ACCLAIM)



Próximamente aparecerá la secuela de uno de los mejores juegos de fútbol americano que hay para el SNES. La nueva versión de este título incluirá además de las opciones conocidas, varios avances como el uso del "Motion Capture" para dar mayor realismo a los movimientos de los jugadores; otras opciones que habrá son: mejor repetición de las jugadas, más de 800 jugadas incluyendo las personales de Quarterback famosos, inteligencia artificial para recomendar qué jugada es la más recomendada y factores humanos que influyen en el juego como el cansancio.

NiNJa GaiDeN TRiLoGY (TECMO)

Tecmo ha decidido juntar los 3 juegos de Ninja Gaiden de NES en un cartucho de SNES. El problema con este juego es que al decir los 3 juegos de NES son los juegos de NES. Realmente hubiera sido muy bueno ver una nueva versión de Ninja Gaiden o los 3 juegos, pero ya con gráficos de SNES como sucedió con Mario All Stars; pero bueno, aún siendo versiones de 8-bit estos juegos siguen siendo igual de buenos; sin lugar a dudas lo mejor hubiera sido otra versión.



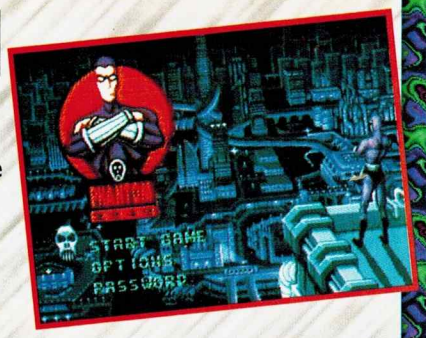
OGRe BaTTLe (ENIX)

Ogre Battle es un juego que mezcla la estrategia con R.P.G. donde tú te pones al mando de un ejército que debe luchar para liberar a muchos reinos cercanos. Tus acciones en el campo de batalla y las decisiones que vayas tomando en tu vida personal (dentro del juego, claro está) te permitirán ir ganando (o perdiendo) adeptos y aliados que podrán ser muy importantes mientras el juego se vaya desarrollando, este juego tiene buenos efectos visuales y se necesitan bastantes horas de juego para terminarlo.

PaNiC BoMBeRMaN (HUDSON SOFT)

Panic Bomberman es algo así como Kirby's Avalanche pero con caras de Bomberman como piezas principales y bombas como castigo. La temática es también parecida: junta 3 ó más caras de un mismo color para desaparecerla, si logras hacer una jugada en cadena podrás castigar a tu rival haciendo aparecer en su área una o más hileras de bombas, una gran ventaja que tiene este título sobre otros del mismo estilo es que puede llegar a ser jugado hasta por 4 personas al mismo tiempo.

PHaNToM 2040 (VIACOM)



Si buscas un título de aventuras algo parecido a Super Metroid (encontrar algo igual o mejor está bien difícil) definitivamente Phantom 2040 es una buena elección, en este juego tú controlas a este personaje que debe investigar en "11 mundos" en los cuales podrás encontrar más de 100 items y armas, además que dependiendo la forma en la que vayas desarrollando el juego podrás ver alguno de los 20 finales que tiene el juego; como comentamos este título es una buena opción para los que gustan de un buen juego de aventura.

PiNoCCHo (VIRGIN ENTERTAINMENT)

Este nuevo título de Virgin hecho en conjunto con Disney Soft es otro de los títulos basados en una película clásica de Disney. Al igual que los anteriores juegos este es un título de acción de lado que entre sus grandes cualidades están las de tener excelente animación así como un buen control y música. Está aún bajo desarrollo y se lanzará al mercado hasta el año entrante.

PRiMaL RaGe (TIME WARNER INTERACTIVE)

Primal Rage, ese título de Arcadia donde los protagonistas son modernos monstruos prehistóricos que luchan entre sí para ver quién domina la nueva tierra, próximamente aparecerá en el SNES. Este título es un juego de peleas en el que encontraremos muchos detalles familiares como sangre, gráficos digitalizados, combos bastante pesados y movimientos para terminar al enemigo derrotado. Aquí podremos encontrar 7 diferentes monstruos cada uno con su variedad de ataques normales y poderes de combinación de palanca y botón. La gente de TWI ha prometido que la versión casera de Primal Rage no sólo será igual que la profesional, sino que además a la versión casera se le agregarán opciones nuevas y uno que otro truco; el título según se prometió estará listo para Agosto 25.

ReVoLuTioN X (ACCLAIM)

Otro popular juego de Arcadia pronto hará su arribo al SNES, nos referimos a Revolution X; aquí tú debes luchar contra un grupo radical llamado "New Orden Nation" quienes han secuestrado al grupo de Rock "Aerosmith", y para eso tú cuentas con una ametralladora y unos CD's que podrás usar como granadas. Este juego es una muy buena adaptación que tiene todas las opciones de la versión de Arcadia, es decir, además de eliminar a todos los miem-

bros de NON deberás buscar a todos los miembros de Aerosmith que están escondidos en varias de las escenas. Este título podrá ser jugado tanto con control normal como con el Super Scope.

RoMaNCe oF THRee KiNGDooMS IV (KOEI)

¡Estrategia pura!, sin lugar a dudas Koei es el exponente más claro de lo que un juego de estrategia es y para los que gustan de esta clase de juegos hay buenas noticias, pues próximamente saldrá al mercado el juego Romance of Three Kingdoms IV donde como siempre, tus decisiones te llevarán a disfrutar de la victoria o sufrir de una humillante derrota.

RuN & GuN (KONAMI)

Al parecer a Konami le ha regresado la fiebre de hacer juegos deportivos, pero al menos los hace bien y un claro ejemplo es este nuevo título de Basketball que aunque no se pudo jugar, gráficamente estaba muy bien. Aquí se maneja la escala al estilo del Super Soccer de Nintendo teniendo siempre una perspectiva fija que te va siguiendo. La acción es rápida y hay bastantes jugadores en la cancha, lo que le da más reto al juego, además de que en el juego estarán todos los equipos y jugadores de la NBA, creemos que este será un gran juego para cuando esté listo.

SeCReT oF EVeRMoRe (SQUARE)

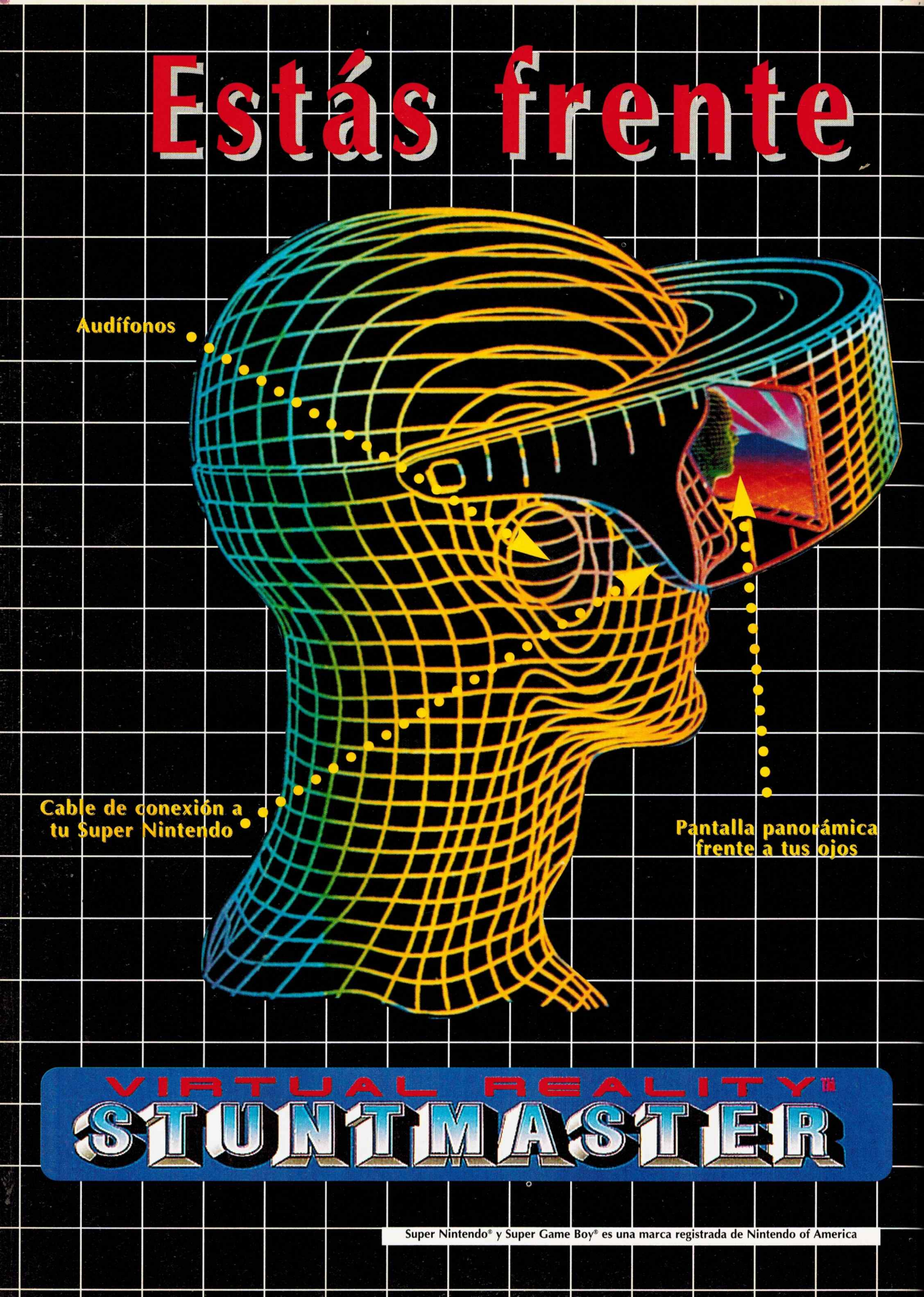
Secret of Evermore es el primer juego realizado completamente en América por la gente de Square, este título tiene un gran parecido en el modo de juego a Secret of Mana, además de que entre sus innovaciones podemos contar que varios de los jefes están hechos en computadoras Silicon Graphics. A lo largo del juego tú manejas a un niño quien junto a su perro deben luchar para defender su pueblo y poco a poco aprender más sobre su pasado.

SeCReT oF THe STaRS (TECMO)

Vaya, al parecer se están poniendo de moda los R.P.G.'s para este fin de año. Secret of the Stars está hecho muy al estilo de Dragon Warrior en los gráficos, tanto que se ven un poco pobres para ser de SNES. El modo de juego también es un poco simple comparándolo con los demás R.P.G.'s que han salido para el SNES. En fin, sin lugar a dudas y a pesar de que saldrá hasta finales del '95 Secret of the Stars se perfila como el R.P.G. más simple de todos los que hay para 16 bit.

CONTINUA EN LA PAGINA 37

Estás frente



Super Nintendo® y Super Game Boy® es una marca registrada de Nintendo of America

al futuro

La tecnología del Siglo XXI está frente a tus ojos: El Virtual Reality Stunt Master.
Es el accesorio ideal para tu Super Nintendo ya que es el monitor que sustituye a tu televisión y al cual puedes conectar directamente tu equipo para jugar cualquier video juego de Super Nintendo o Super Game Boy.
Así es que si cuando estás más picado jugando, a cada rato te corren de la tele, con tu Virtual Reality Stunt Master podrás tener la independencia que tanto quieres.

GAMEXPRESS

Distribuidor exclusivo en la República Mexicana

Pide informes a los telefonos:
673-5075 y 673-5361

083 ANIMANIACS

¿Cómo logras quedar en el hombro de tus compañeros en el aire?

por: Francisco J. Lemus D. "LUZ"
(Nosotros lo logramos en algún lugar en Aquatic Studio).

RESPUESTA AL RETO DE MAYO

080 PARODIUS

¿Cual es el nombre de la pintura y el autor?

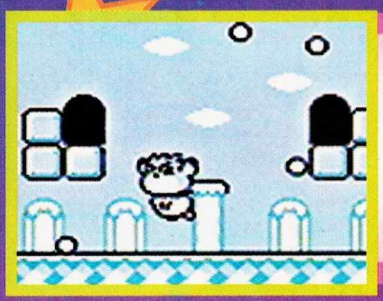
El autor es Sandro Boticelli, pintor renacentista italiano, nacido en 1445.
La obra se llama "El nacimiento de Venus". Nos dio mucho gusto que este reto cultural haya sido tan respondido.

Respondieron correctamente:

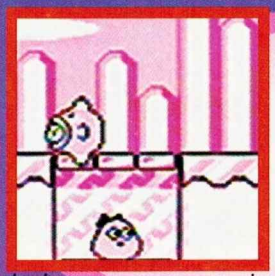
ARMANDO MTZ. ARREAGA
HERMANOS VITE
JORGE ALBERTO LOPEZ L.
ALFONSO DOMINGUEZ A.
JOSE ALFREDO ROBLEDO
CARLOS VALCARCEL COBOS
DANIEL LEZAMA
OSCAR TRINIDAD TRUJILLO
JOSE ARTURO BORJA
JOSE JULIO HERNANDEZ
GUILLERMO STEVENS R.
ERNESTO OCADIZ GARCIA
JAVIER MUÑOZ ORIGEL
EARTH WORM JIM
ADRIAN MEDINA AGREDA
C. EDUARDO RUEDA PUGA
PABLO SANTIAGO ALDANA
RAFAEL RODRIGUEZ
JESSICA INGLATERRA M.
IRVIN ARCOS HERNANDEZ
PIER CARLO BEDOTTO
RICARDO ELORZA DEL VALLE
LUIS ALFREDO SANTIBAÑEZ
FREYA
EL POTRO LOCO
LUIS MARTIN REYES PARRA
HECTOR ORTIZ PARTIDA
SAMID VIVEROS AGUILLON
JAFACO
PROCORO Y JULIO LOPEZ G.
VICTOR MANUEL CRUZ U.
EL GOOFITO Y PVA
ANGEL SORDO
ARMANDO ESPINOZA M.
BEN B.H.
JUAN MANUEL PARRA S.
JORGE LUIS VALDIVIA S
GOETHE AUGUSTO MONTALVO
ALEJANDRO ALDANA LYNX
JESUS LUGO HERNANDEZ
WADE Y KINO
IVAN CID CANSECO
FRANCISCO MARTINEZ PADILLA
RODRIGO SANTIAGO ROMAN
MA. GUADALUPE RIOS AGUILAR
JAZ
IVAN Y APOLO IBARRA ORTIZ
ROBERTO BROOKS AGUIRRE
FRANCISCO MARTINEZ AGUIRRE
CHRISTIAN ERASMO RGUEZ.
LUIS MUÑOZ GIL
JORKRISCA
ANTONIO VARGAS ORTIZ
OSCAR GAMBOA MORALES
PABLO BROOKS AGUIRRE
OSCAR BROOKS AGUIRRE
JOSE LUIS RODRIGUEZ
LUIS FERNANDO ANGUIANO
JOSE CARLOS MIRANDA
ISRAEL MORALES RODRIGUEZ
JULIO ERNESTO ARCE
ALBERTO TREVIÑO FLORES
XAVIER GUTIERREZ VELEZ
MRS EPI
OSCAR ALTAMIRANO
ALEJANDRO ALTAMIRANO
ROBERTO MONTES DE OCA L.
DIEGO DELGADO JIMENEZ
CARLOS MAYORGA SALAZAR
DAVID GARCIA HERNANDEZ
ABRAHAM GAYTAN G.
CHRISTIAN TREJO GONZALEZ
GERSON SAMUEL OLAMENDI
MARIO A. ALVAREZ
CHRISTOPHER GUINTO A.
LIMBO Y QUIMERA
EMILIO LOPEZ CHAVEZ
JOAQUIN ISAIAS PIÑA ARJONA
GUSTAVO E. RODRIGUEZ R.
RAUL RODRIGUEZ ROLDAN
JARED ALBERT
ENRIQUE GUTIERREZ
LAURA ELENA MANZO
JUAN DE LA ROSA
HECTOR GIRON
JORGE FERNANDO AMBROS
LUIS DE LA TORRE CORTES
DANIEL
FERNANDO VALDERRABANO
EUGENIA NOEMI ORTIZ C.
RICARDO GARCIA ORDAZ
MARCO A. CHAVEZ LARIOS
JUAN SANDOVAL ORNELAS
ALFONSO RODRIGUEZ O.
RAFAEL ARROYO HERNANDEZ
ULISES YUNUEN ROSAS
REGER CAMARGO
EFREN CERDA COLOUNGA
JESUS GOMEZ CRUZ
LUIS VEGA GARCIA
JACOB SANTILLANA AYALA
ELIA CAROLINA
MARCO A. DE LA FUENTE
JOSE AVILES CAHAPARRO
JULIAN SOLIS
ADRIAN SIMANCAS LUNA
JAN FOX
EMILIANO ARRIAGA SILVA
BEATRIZ CRISTINA G.B.
GERARDO PAUL G.B.
MARCO A. GALLARDO S.
JAVIER EDUARDO OLVERA

GAME VISTAZO A:

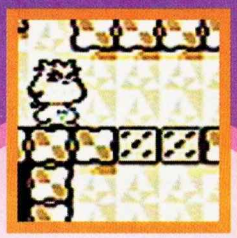
Kirby regresa de nuevo al Game Boy en la secuela de Kirby's Dream Land que por cierto es de donde adquirió fama, pero ahora ya utiliza las ventajas del Super Game Boy que lo hacen lucir estupendo en el Super NES. Además cuenta con la ayuda de tres nuevos amigos que son los que aparecen en el marco de adorno.

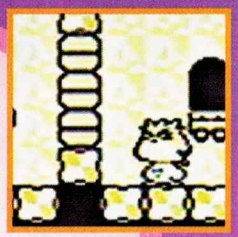


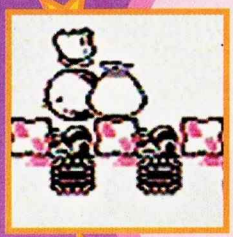
El viento es un elemento importante en varias escenas y el único que puede vencer su fuerza es el buho "Coo".



Hay lugares donde cae una bolsa con uno de tus amigos dentro, pero si ya lo tienes aparece una bolsa negra que te da energía u otra con moño que te da una vida ...mmm...¿dará algo más?

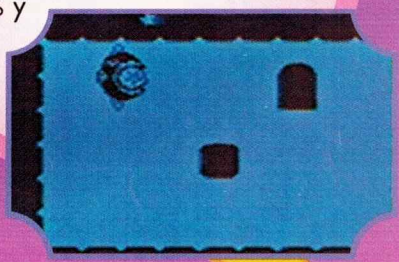


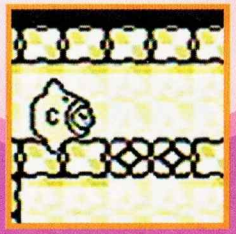


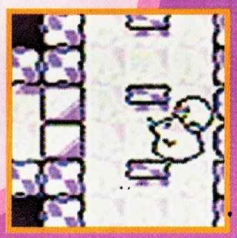


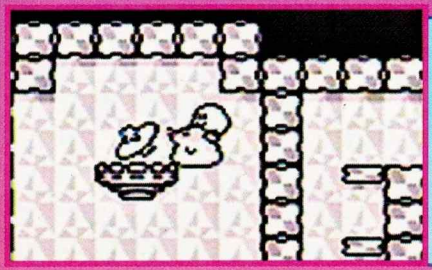
Ciertos bloques sólo los puedes destruir con alguna habilidad en especial como el fuego o hielo. Y casi seguro que encontrarás algo interesante si avanzas por el camino que está protegido por estos bloques.

Por otra parte te diré que hay puertas invisibles que tendrás que encontrar para completar el 100% y recibir una sorpresa.



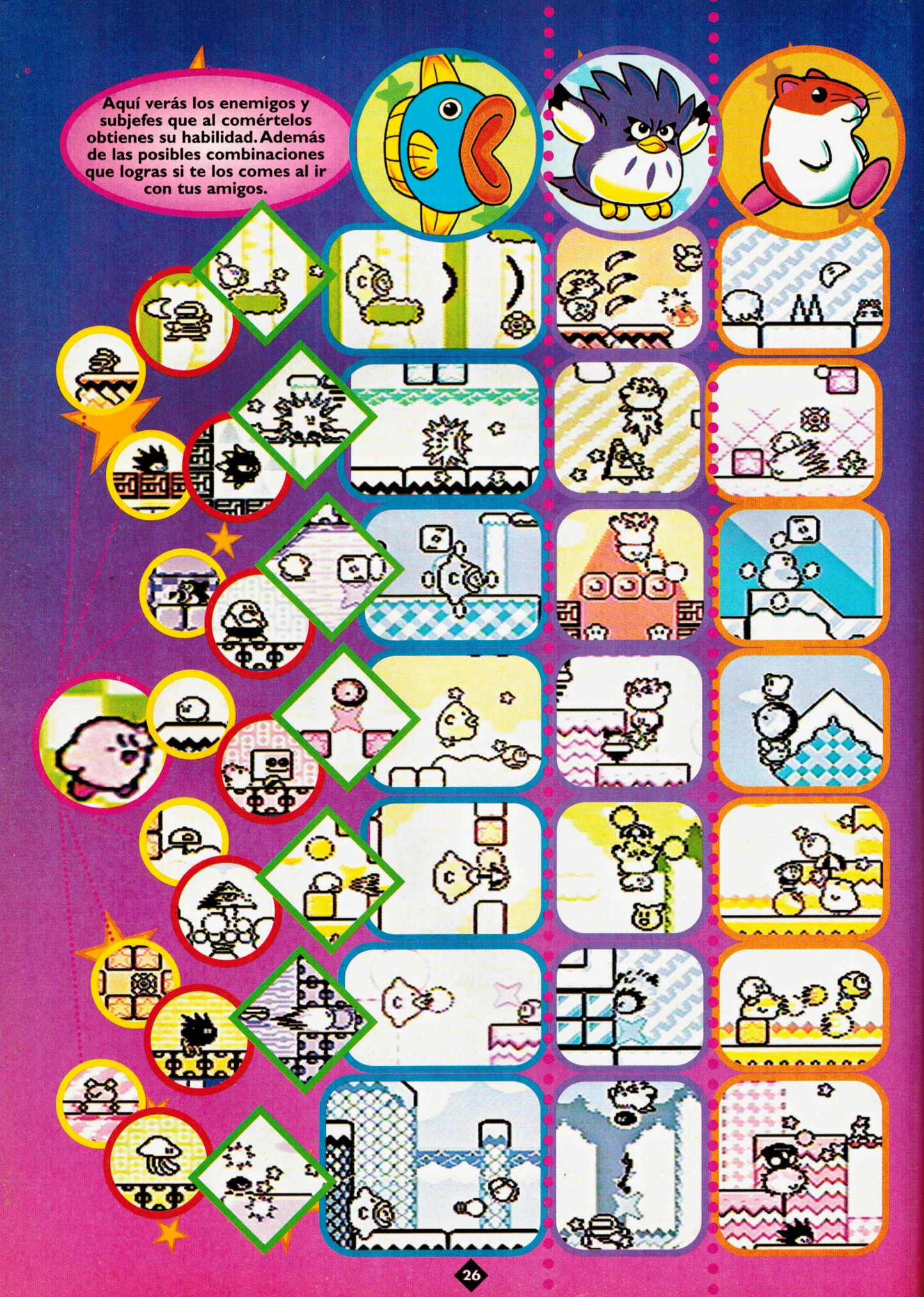






En todos los mundos hay uno de los objetos que se ven en la foto, es difícil tomarlos, pero son necesarios si quieres conocer al último jefe.

Estos dos enemigos son el mismo, lo que pasa es que el de la derecha ya notó tu presencia y no soporta a tus cuates y de un solo toque los eliminará, pero si fueras solo ni te pelarían.


Aquí verás los enemigos y subjefes que al comértelos obtienes su habilidad. Además de las posibles combinaciones que logras si te los comes al ir con tus amigos.

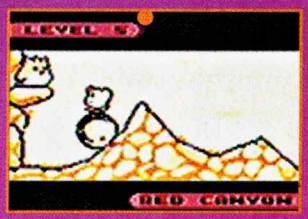
Después de eliminar un jefe y meterte de nuevo a su escena, te encontrarás con que ahora es una escena de bonus donde tienes que tomar las estrellas y esquivar los demás elementos que aparecen en la pantalla, si lo haces sin perder una sola estrella te dan una vida extra.

Kine el pez es el único que puede absorber cosas en el agua, algo que necesitarás para lograr el 100%.

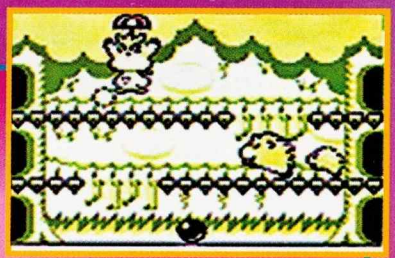
Hay escenas que están en una obscuridad parcial y sólo con Kine y el poder de Spark puedes iluminarlas.

Las corrientes bajo el agua sólo con Kine podrás contrarrestarlas.

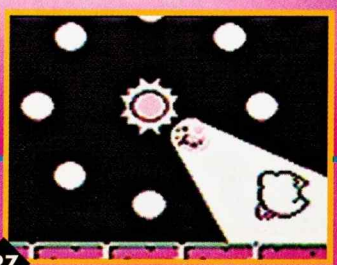
El juego cuenta con 7 niveles pero cada nivel puede tener de 3 hasta 7 escenas las cuales varían bastante de tamaño.

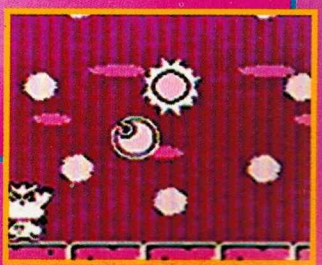


JEFES



Algunos de los jefes en esta versión son nuevos y otros están tomados de la versión de NES y la primera de G.B., pero eso sí, han mejorado notablemente, ya que sus secuencias de ataque son más elaboradas

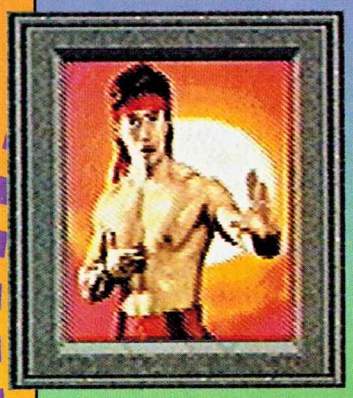




FINALES MORTAL KOMBAT II

HISTORIA

Hace 500 años, Shang Tsung fue desterrado y enviado a la tierra. Con la ayuda de Goro, él planeó dominar la tierra en una existencia caótica. Tomando el control del Torneo Shaolin, él trató de volcar el orden hacia el caos. Sólo 7 guerreros sobrevivieron las batallas y el esquema de Shang Tsung llegó a un violento final en las manos de Liu Kang.
Enfrentándose a la ejecución por su falla y por la evidente muerte de Goro, Tsung convenció a Shao Kahn para darle una 2a. oportunidad. El nuevo plan de Shang Tsung es convencer a sus enemigos para que entren a "Outworld" donde conocerán la muerte segura por el propio Shao Kahn.

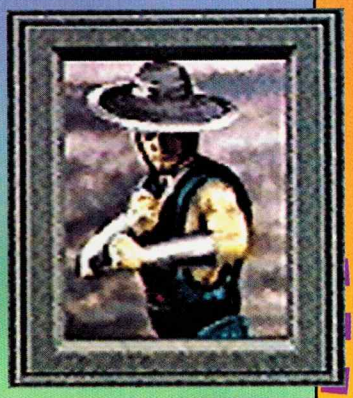


LIU KANG

Después de ganar el torneo Shaolin de las garras de Shang Tsung, Kang regresó a sus templos. El descubrió su hogar sagrado en ruinas, y a sus hermanos Shaolin muertos en una terrible batalla con una horda de guerreros de "Outworld". Ahora viaja hacia el reino de la obscuridad para buscar revancha.

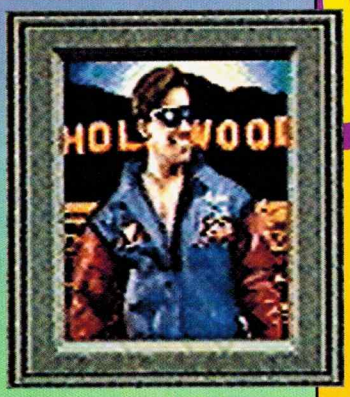
KUNG LAO

Un antiguo monje Shaolin y miembro de la sociedad del loto blanco, es el último descendiente del gran Kung Lao quien fue derrotado por Goro hace 500 años. Dándose cuenta del peligro y la amenaza de "Outworld", se une a Liu Kang entrando al torneo de Shao Kahn.



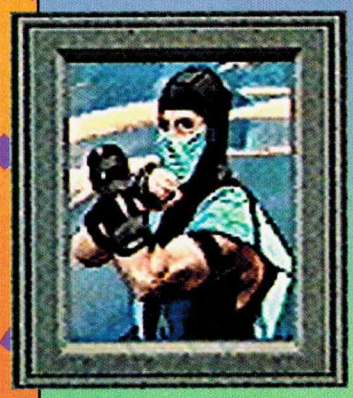
JOHNNY CAGE

Después del torneo de S. Tsung, la superestrella de artes marciales desapareció. Siguió a Liu Kang hacia "Outworld". Allí entró a un tramposo torneo del cual depende el balance de la existencia de la Tierra y el guión de otra gran película.



REPTILE

Como el protector personal de S. Tsung, el elusivo Reptile se esconde en las sombras deteniendo a todos aquellos que quieran hacerle daño a su amo. Se cree que su forma humana sirve para disfrazar a una horrible criatura reptilesca cuya raza fue extinguida hace millones de años.



SUB-ZERO

Aunque se pensaba que había sido eliminado en el torneo Shaolin, Sub-Zero regresó misteriosamente. Se cree que viajó hacia "Outworld" para intentar de nuevo asesinar a Shang Tsung. Para hacerlo, tendrá que pelear en el torneo de Shao Kahn.

SHANG TSUNG

Después de haber perdido el control del torneo Shaolin, Tsung prometió a su superior Shao Kahn formar eventos que engañarían a los guerreros de la tierra para entrar en su propio torneo. Convencido de este plan, Shao Kahn restauró la juventud de S. Tsung y le permitió vivir.

KITANA

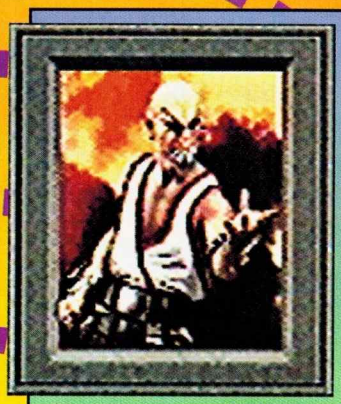
Su belleza esconde su verdadera profesión como asesina personal de Shao Kahn. Al ser vista hablando con un guerrero de la tierra, sus motivos han llegado a las sospechas de su hermana gemela Mileena, pero sólo Kitana conoce sus verdaderas intenciones.

JAX

Su verdadero nombre es Mayor Jackson Briggs, líder de una unidad de fuerzas especiales de E.U. Después de recibir una señal de socorro de la Teniente Sonya Blade, Jax se embarcó en una misión de rescate, que le llevó a un horrible mundo donde cree que Sonya sigue viva.

MILEENA

Sirviendo como asesina junto a su hermana gemela Kitana, la deslumbrante apariencia de Mileena oculta sus obscuras intenciones. Por petición de Shao Kahn, se le ha encargado que vigile a su gemela y ponga un alto a cualquier costo.



BARAKA

El dirigió el ataque contra el templo Shaolin de Liu Kang. Baraka pertenece a una raza nómada de mutantes que viven en el Yermo (Wasteland) de "Outworld". Sus habilidades de pelea llamaron la atención de Shao Kahn quien lo reclutó en su armada.

SCORPION

El infierno engendra espectros que surgen de los pozos mientras Scorpion se entera de que Sub-Zero ha regresado. De nuevo él le sigue los pasos al Ninja asesino, siguiéndolo al reino de la obscuridad de "Outworld" donde él continuará su misión.

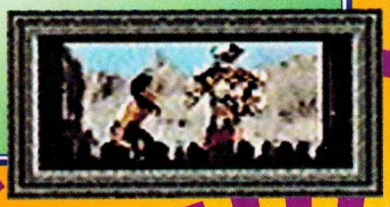
RAYDEN

Viendo los eventos que se desarrollaban desde lo alto, el Dios del trueno se dio cuenta de las malvadas intenciones de Shao Kahn. Después de prevenir a los demás miembros del torneo Shaolin, Rayden desapareció. Se cree que se ha aventurado en "Outworld" solo.

Con su templo Shaolin en ruinas Liu Kang viajó hacia "Outworld", entró en el torneo de Shao Kahn y desató su furia que no tuvo fin hasta la derrota de Shao Kahn. Entonces, Liu Kang regresó al retiro de su templo Shaolin. El dio su respeto a sus hermanos perdidos y finalmente se dio cuenta de que los eventos que tuvieron lugar fueron la realización de su destino.

Un antiguo monje Shaolin al lado de Kang, Kung Lao lamentó la perdida de sus hermanos Shaolin. Se dio cuenta de que su destino permanece dentro del reino de la obscuridad de "Outworld". El derrotó a sus oponentes hasta que surgió como el campeón supremo. Con su fuerza y espíritu en completa alineación, finalmente vengó la muerte de su gran ancestro. Sin embargo, sus más grandes retos están adelante.

Después de desaparecer de la grabación de su última película, Cage finalmente apareció. El usó todos sus conocimientos y experiencias como peleador para terminar con la amezana de "Outworld". Ahora homenajeado como un verdadero héroe, Cage recibió el respeto que merecía. También consiguió la inspiración para la secuencia de su exitosa película "Mortal Kombat". MK II fue realizada y rápidamente se convirtió en la más grande película de acción de todos los tiempos. Cage se dió cuenta de que MK III es inevitable.

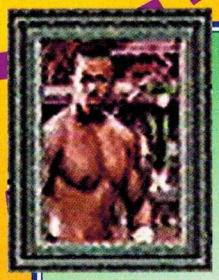


Reptile siempre ha servido lealmente como protector de S. Tsung. Mientras mantenía un muy bajo perfil en el primer torneo, descubrió el complot de S. Tsung para forzar a los últimos miembros de su raza a servir como esclavos bajo el mando de Shao Kahn, así Reptile creó un plan por sí sólo. El entró al torneo de "Outworld", derrotó a Shao Kahn y se volvió contra Shang Tsung, finalizando su plan maestro. Ahora su raza podrá vivir en su propia existencia pacífica.

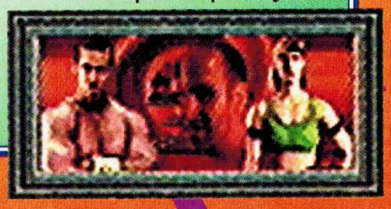
Cuando Sub-Zero falló en regresar del torneo Shaolin y con el rumor de que Shang Tsung sobrevivió y quería alcanzar al clan Lin Kuei, estos mandaron inmediatamente otro asesino para acompletar la tarea. Este nuevo guerrero era en realidad el hermano menor del original Sub-Zero. El entró a la competencia de "Outworld" y completó la tarea. El supo de la falta de Scorpion cometida contra su hermano, pero nunca se sabrá por qué su vida fue perdonada. ¿Quizá habrá un 3er. torneo en el futuro?

Shang Tsung no sólo se volvió contra Kintaro y Shao Kahn y los venció, sino también conquistó el "Outworld". Con la armada de Shao Kahn a su disposición, debilitó las puertas dimensionales entre el "Outworld" y la Tierra. Junto con su grupo de hechiceros, él usó esta debilidad para marchar con una horda infinita de demonios hacia la tierra y dominar a sus habitantes en la obscuridad eterna "Ten un buen día".

A través de sus años trabajando como asesina, Kitana ha aprendido muchos secretos, especialmente acerca de su pasado. Ella supo que Mileena no era su hermana gemela, sino una copia creada por S. Tsung, también supo que sus padres eran los gobernantes del "Outworld" conquistado por Shao Kahn. Determinada a retomar lo que le pertenecía por derecho, tuvo que derrotar a Kahn por sí misma. Ella hizo esto entrando al torneo. Retomó el castillo de sus padres y restauró a "Outworld" en un reino de nobleza.

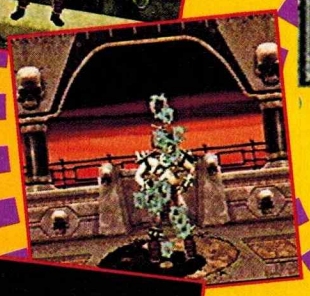


Jax encontró a Sonya cautiva a lado de su archienemigo Kano, y su única oportunidad de escapar era que Jax entrara al torneo de Shao Kahn. Con gran determinación, dejó a los guerreros de "Outworld" fuera de combate y ganó el torneo dejando el mandato de Shao Kahn en un alto total. Durante el caos, Jax y Sonya escaparon a través de la puerta dimensional por donde habían entrado. Kano ha vuelto a eludir la captura, pero Jax y Sonya saben que se volverán a ver las caras en el futuro.



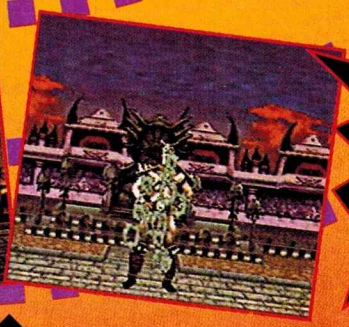
Una vez se pensó que era la hermana gemela de Kitana, pero Mileena es realmente una grotesca copia creada por S. Tsung. Con las sospechas de Shao Kahn acerca de los motivos de Kitana, Mileena vió la oportunidad de atacar a Kahn y a sus secuaces. Tomados por sorpresa, ellos no fueron gran cosa para la velocidad de Mileena. Ella ganó el torneo y junto con su compañero secreto Baraka, reinaron el mundo como Rey y Reina.

Conocido por sus acciones impredecibles y su salvaje cólera, Baraka fue destrozando todo a su paso. Después de defender a los guerreros de la tierra, atacó a Shang Tsung, Kintaro y finalmente al propio Shao Kahn. Después de derrotar a Shao Kahn, la raza de mutantes de Baraka se rebelaron contra lo que quedó de la armada de Kahn. Ellos finalmente ganaron y "Outworld" está bajo el mando de Baraka.



Una vez conociendo la reaparición de Sub-Zero, Scorpion entró al torneo Shao Kahn. El vió a Sub-Zero disponible y se dió cuenta de que no era el mismo Sub-Zero que lo mató hace tiempo. El lo dejó ir y decidió vencer a la gente de "Outworld" en su infernal torneo. Con la derrota de Shao Kahn, Scorpion descubrió un nuevo propósito para su existencia. El se convirtió en el guardián del nuevo Sub-Zero para reparar el asesinato de su hermana mayor y en preparación para un 3er torneo.

Familiarizado con las mentiras de Shang Tsung y la brutalidad de Shao Kahn, Rayden aceptó su reto de entrar al torneo. El estaba bien consciente de sus planes para conquistar el mundo. Rayden juró usar todo su poder para poner fin a su traición. Ganando el torneo, Rayden destruyó a Shao Kahn y a todos sus secuaces. También destruyó las puertas dimensionales que hubieran sido su pasaje a la tierra.



INFORMACION SUPERNESESARIA

ARDY™ LIGHT FOOT

Titus trae un juego que a simple vista parece común y corriente, pero que si lo juegas verás que es más que un principiante. Ardy Light Foot es un juego muy divertido con características que lo hacen muy especial de las cuales te hablaremos. Este juego cuenta con 8 megas los cuales fueron aprovechados a su máximo, dando como resultado un gran juego.

MOVIMIENTOS

B **Brincar.-** Si dejas presionado B (o ya que estés en el aire lo vuelves a presionar), Ardy usará su cola como un resorte para saltar más alto o para eliminar enemigos.

Te agachas para evitar ciertos obstáculos.

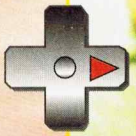
Defensa.- Ardy saca una manta que lo hace invulnerable por 4 segundos.

Y **A** Arrojas a tu compañero para que puedas eliminar a tus enemigos. Si tu amigo es de color rojo, podrás volar sobre él.

Avanza.- Después de un par de segundos empiezas a correr.

Al encender tu SNES y si dejas correr la demostración podrás ver todos los movimientos de Ardy (para eso es la demostración).

Pegado a algún objeto: Empuja (o intenta hacerlo) dicho objeto.



Cerca de un objeto: Tomar (o intenta tomar) dicho objeto. Si es una caja que puedas mover haz el control hacia atrás para moverla.

Esta es la Isla donde vive Ardy y donde se desarrolla la mayor parte del juego

PROLOGUE

En este juego manejas a Ardy que va acompañado de un raro y simpático compañero llamado PEC. Tu aventura comienza en una cueva. Aquí podrás probar los movimientos del personaje, y ya que estés listo podrás ir a buscar un escrito el cual dice así:

"Hace mucho tiempo un gran poder creó un arcoiris. Muchas cosas malas pasaron y ese gran poder desapareció. El poder se dividió en 7 partes. Cuando estas 7 partes se unan, cualquier deseo será cumplido. De estas 7 partes una regresó a la tierra, otra se hundió en el fondo de un lago, otra pieza quedó olvidada en una ciudad desierta y otra quedó en el fondo del mar..." Desafortunadamente el escrito no dice más, así que tendrás que buscar bien.

MINING TOWN ABLAZE

Mientras leías el escrito, alguien hizo de las suyas en el pueblo minero, así que más por curioso que por valiente, fuiste a ver qué pasa.

Al llegar te encuentras con que el pueblo está hecho un desastre y hay malos por todas partes, pero no sólo eso, ya que al final de la escena encontrarás a un topo que es el que dirigió el ataque contra la ciudad y que fue enviado por Visconti, un ser repugnante y malvado que está buscando las piedras que componen el poder perdido. Pero no te apures ya que todavía no te toca pelear contra este sujeto que huye metiéndose a un pozo muy profundo.

GROUNDER'S MINE

Has decidido seguir al enviado de Visconti avanzando dentro del interior de la mina que está llena de peligros. Tendrás que usar tus habilidades para salir victorioso de este nivel que tiene 2 caminos posibles y que te llevarán a la salida. ¿Cuál de los 2 será más peligroso? eso tendrás que averiguarlo mientras vas avanzando.

TUNNEL CHASE

Tu búsqueda continúa aquí, pero ahora tendrás que ir dentro de un carro para llegar más rápido a tu destino y claro, no podrían faltar los obstáculos y los molestos enemigos que harán que sufras un rato. Al final de este nivel te enfrentarás al topo que te encontraste en el pueblo y que has venido siguiendo. Además él encontró una de las 7 piedras y no puedes permitir que se escape con ella.

LUMBERJACK FOREST

Has sobrevivido a la peligrosa mina y has recuperado una piedra de las 7 que forman el poder. Pero un sujeto se ha introducido a la mina para seguir tus pasos ¿Qué estará buscando?. Por lo pronto tu búsqueda continúa en el bosque donde un anciano te informa que una zorra atacó a los leñadores y se llevó una piedra preciosa. Ahora tendrás que abrirte paso por el bosque donde además de los típicos malos que se encuentran en todos los niveles te atacarán manzanas que querrán darte una mordida. (se me hace que es al revés). Aquí también hay varios caminos escondidos que te podrán facilitar tu búsqueda.

CATRY'S TREE FOREST

Al verse casi atrapada la extraña zorra huye a una casa sobre un árbol, por lo tanto tendrás que seguirla y trepar por el árbol usando liana y troncos, algunos de los cuales giran. Aquí recibirás un poco de ayuda del sujeto que te viene siguiendo ¿Cuál será su objetivo?.

Al llegar a la copa del árbol te enfrentarás a tu rival en un cuarto con guantes y botones que los activan. La idea es golpear a tu contrincante cuidándote de que él no te pegue. Esta parte del juego es muy divertida y estamos seguros que te va a gustar.

EATEN !!

Al haber vencido a la zorra, ésta te toma desprevenido y toma la piedra que ya habías tomado y escapa. Decides seguirla, pero ambos son tragados por algo así como un lago, pero que en realidad se parece al centro de la tierra. Tendrás que avanzar cuidándote de que la lava que escurre del techo no te toque subiendo por cuerdas, esquivando picos y eliminando esqueletos. Al final del nivel te encontrarás con un viejo conocido que tiene un regalito para ti.

ANCIENT PYRAMID

Ahora vas por la 3a. piedra la cual está dentro de la pirámide. Aquí hay trampas por todas partes (típico de un lugar como éste).

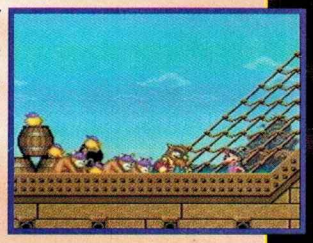
Tendrás que cuidarte de picos y bombas, de no caer en las trampas y de fijarte dónde pisas. Aquí hay enemigos que tienen antorchas y si los eliminas dejarán de alumbrar, haciendo las cosas más interesantes. Más adelante, casi al final de esta escena encontrarás un par de hoyos en la pared que dejan pasar luz. Si te pones en el has de luz verás un efecto muy poco usual que hacen al juego más vistoso.

MOUSE TRAP

En esta parte de la pirámide tendrás que ir siguiendo a un ratón que al verte se escapará por los huecos que hay entre las paredes. Aquí también encontrarás 2 caminos posibles ambos llenos de trampas como pociones que te invertirán los controles, bloques de piedra que podrían aplastarte o picos. Y aunque no lo creas el enemigo a vencer es el ratón que tiene la piedra y que te hará pasar un rato difícil si no eres veloz.

GILSON'S PIRATE SHIP

Después de haber salido de la pirámide, gracias a la ayuda de tu seguidor, tendrás que seguir tu búsqueda en un barco pirata, pero hay alguien más que está siguiendo tus pasos muy de cerca y le informa todo a Visconti, así que deberás tener cuidado. En este nivel tendrás que llegar al ancla del barco avanzando por lanchas o por el muro cuidándote de los marineros que te tienen unos regalitos. Tu enemigo será el almirante del barco que tratará de tirarte del ancla donde se lleva a cabo la pelea. Afortunadamente sólo es el almirante y no toda la banda de piratas, ¿o si?



ISLAND OF RUINS

Después de haber enfrentado a los piratas, estos amablemente te darán un aventón al mar infestado de tiburones, no es cierto, te llevarán a una isla desconocida. Mientras tanto beecroft (el soplón de Visconti que te ha estado observando) se ha robado a Nina (la chica de Ardy), así que ahora también tendrás que rescatarla. En este nivel comienzas con un atardecer en el fondo y acabas en la noche (un efecto muy interesante). Aquí te encontrarás con cabezas que te dispararán flechas en las cuales te podrás subir para llegar a lugares ocultos o tomar atajos. Pero no sólo eso, también habrá esqueletos vivientes y picos que tendrás que pasar con mucha habilidad.

BEECROFT'S STRONGHOLD

Estás a punto de alcanzar a Beecroft pero antes tendrás que atravesar una parte de la isla que está bien vigilada por cámaras de T.V. y guardias con máquinas bastante interesantes las cuales no están aquí nomás porque sí. Además Beecraft también tiene su maquinita que te hará sentir lo duro de la roca, pero no te apures, ya que este enemigo no es difícil.

UNDERGROUND PASSAGE

Al derrotar a Beecroft ocasionarás que el piso se deshaga, descubriendo un pasaje subterráneo. Aquí tendrás que abrirte paso haciendo escaleras con bloques para que puedas encontrar 3 llaves que te permitirán seguir tu camino hacia el castillo de Visconti.

VISCONTI'S CASTLE

Por fin ha llegado a la 1a. de 5 partes que forman el castillo del malvado Visconti. En esta parte tendrás que ir subiendo usando las flechas que te arrojan desde la pared. ¿Sencillo? ojalá que sí.

THRONE ROOM

Y si creías que la situación es crítica, espera a ver lo que sigue, ya que tendrás que ir volando sobre PEC para poder pasar este nivel que está lleno de picos (te lo decimos porque a lo mejor no te habías dado cuenta). Esta parte del juego está realmente difícil, pero muy picuda.

THE TOWER

Ahora tendrás que ir subiendo poco a poco con la ayuda de plataformas , unas más aprisa que otras, pero ninguna tan rápida como la pantalla, así que ten cuidado de no caer. Bastante simple ¿no?

HALL OF MIRRORS

Esta escena cuenta con un piso que es un espejo mágico, y con él puedes ver cosas que no se ven a simple vista, (entre ellas tú). Este nivel es muy padre y difícil por ser el penúltimo y porque constantemente eres atacado por flechas electrificantes.

ROYAL THRONE ROOM

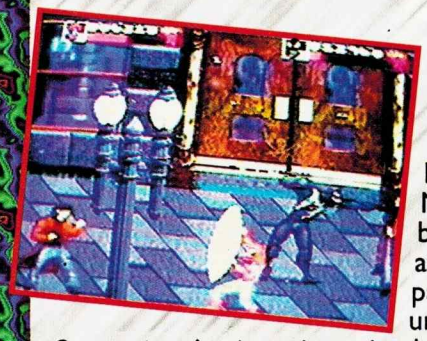
Por fin, después de 16 escenas, has llegado a la última escena donde la pelea con Visconti será a muerte. Solamente te podemos decir que de esto depende la vida de Nina, recuperar todas las rocas y tu reputación como videojugador.

Ardy Light Foot es un juego muy recomendable por todos los detalles que tiene. La música, los gráficos, la movilidad, los niveles, todo, absolutamente todo está súper. Si no lo crees, entonces juégalo, vale la pena.

CONTINUACION DE LA PAGINA 21

SHooTiNG CoLLeCTioN (HUDSON SOFT)

Este juego es una onda muy parecida al Ninja Gaiden Trilogy, pues aquí encontraremos 3 populares juegos de NES de "Shooter". Definitivamente este es un juego un tanto melancólico pues trae a la mente viejas memorias, pero por mucho cariño que le tengas a cualquiera de los 3 juegos que están aquí no dejan de ser las versiones de 8 bit; al igual que con Ninja Gaiden pensamos que hubiera sido mejor rehacerlos para 16 bit que simplemente trasladarlos.



SPiDeRMaN & VeNoM: SePaRaTioN ANXieTY (ACCLAIM)

Este juego vendría a ser algo así como Maximum Carnage 2. Solo que aquí la bronca es más por parte de Venom, ya que alguien está creando réplicas de él, así que para poder derrotarlos se ha tenido que unir con su archi-enemigo el Hombre Araña. Separation Anxiety sigue siendo un juego de peleas con la gran ventaja de que ahora sí podrán jugar dos personas simultáneamente. Otra de las características importantes de este juego es que aparecerán de colados muchos super héroes del universo Marvel.

SuPeR BoMBeRMaN 3 (HUDSON SOFT)

Dentro de los buenos juegos que regresan tenemos a Super Bomber Man 3. Esta nueva versión tiene muchas mejorías sobre la versión anterior, por ejemplo: en el modo de historia podrán jugar de nuevo 2 personas simultáneas y en el modo de Vs. podrán jugar 5 personas a la vez; en esta opción también podrás elegir entre diferentes tipos de Bomberman con diferentes cualidades y "trucos" cada uno. Otra de las nuevas opciones es que eventualmente encontrarás a un animal tipo canguro en el que te podrás trepar al estilo "Yoshi", este es sin lugar a dudas el mejor juego de Bomberman que se ha hecho hasta el momento.

SuPeR RBI (TIME WARNER INTERACTIVE)

Super RBI es un nuevo juego de baseball que pronto se unirá a los ya existentes y que viene por parte de Time Warner Interactive. Desafortunadamente para este juego la acción que tiene es muy poca y los gráficos también se ven un poco "antiguos", conjuntando estos dos notables puntos negativos hacen que el juego parezca bastante simple.

SWaT KaTS (HUDSON SOFT)

Este nuevo juego de Hudson está basado en una famosa caricatura de Estados Unidos que puedes ver si tienes TV por cable. Swat Kats es un juego de acción de lado donde tú controlas a T-Bone o Razor quienes deben luchar contra 5 diferentes enemigos que han decidido atacar la ciudad de Megakat. Este juego tiene 5 escenas con diferentes peligros en cada una de ellas, conforme vayas eliminando enemigos podrás ganar experiencia que hará que tengas más energía o que tus armas aumenten su poder.

WaTeRWoRLD (OCEAN)

Ya sabemos que Ocean no desaprovecha la oportunidad de obtener una buena licencia para sacar un juego y por eso no iba a dejar pasar la oportunidad de producir el juego de la película más cara de la historia hasta el momento. El juego sigue la trama de la película donde después de tantas amenazas, los polos de la tierra se derriten convirtiendo así el planeta en un mundo acuático donde los objetos de mayor valor son el agua para beber y una rara especie de semillas. El juego está dividido en 2 estilos: en el primero tú conduces una lancha con la que debes destruir los barcos piratas y el segundo es todo un juego de acción donde debes cumplir varias misiones asignadas.

WaYNe GReTZKY aND THe NHLPAA aLL STaRS (TIME WARNER INTERACTIVE)

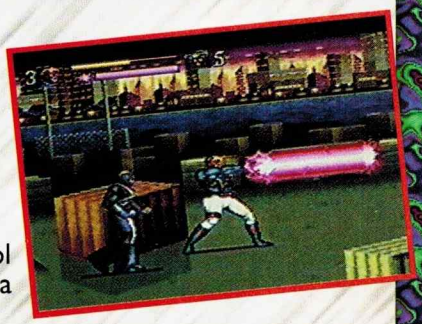
Sacando bastante provecho de su licencia exclusiva con Wayne Gretzky, uno de los mejores jugadores de Hockey que haya existido, Time Warner pronto lanzará un juego de Hockey que lo incluye a él y a más de 600 jugadores profesionales de la NHLPA. Según esto los programadores de este juego decidieron hacerlo lo más realista posible, capturando movimientos de ver-

daderos jugadores incluyendo a Gretzky y "digitalizarlos" dentro del juego, así como también poniendo bastantes cinemas displays que le darán bastante vista al juego. Este título será seguramente del agrado de muchos fans de este deporte y de Gretzky.

WeaPoN LoRD (NAMCO)

Weapon Lord es un juego con bastantes pretensiones dentro del género de peleas. Aquí encontrarás muchas innovaciones como romper defensas o ataques para contra-atacar, pero también encontraremos cuestiones de sobra conocidas como combos, sangres y fatalities; este podría ser un juego mucho más interesante y la versión que jugamos estaba considerada como final, pero sigue sin gustarnos la movilidad y sentimos un poco lento el juego.

WiLD C.A.T.S, (PLAYMATES)

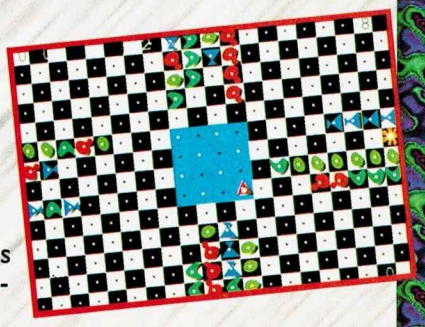


Basándose en el popular comic de Jim Lee, Playmates lanzará para Noviembre de este año el juego Wild C.A.T.S. Aquí tú podrás manejar a 3 individuos de este equipo, los cuales deben luchar contra miembros de los Daemonites quienes quieren tomar control del "Omnipotente Orb" para así dominar la tierra. El juego es muy al estilo de Final Fight, pero es sólo para un jugador, la movilidad es regular y los gráficos están O.K. (nada espectacular), quizá algo que le agrega un poco de variedad al juego es la habilidad de utilizar poderes para atacar enemigos.

WiLD GuNS (NATSUME)

¡Vaya!, si hablamos de retrasar un juego Natsume se lleva las palmas, a casi un año de haber analizado este juego en nuestra revista, Wild Guns está apenas a punto de salir. No sabemos a qué se habrá debido este retraso, pero afortunadamente para ellos el juego es tan bueno que no parecerá que tiene un año de espera. Este título es para uno o dos jugadores simultáneos y es al estilo clásico de Arcadias Cabal sólo que este tiene más acción y es mucho mejor.

ZooP (VIACOM)

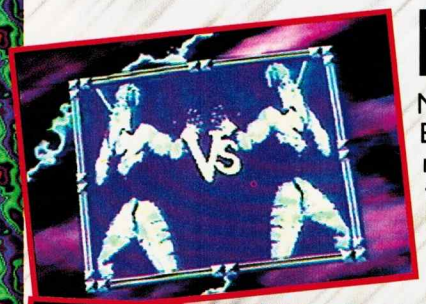


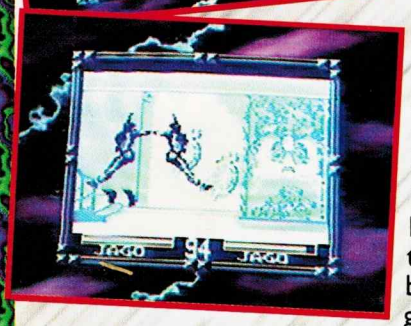
Zoop es un nuevo juego de Puzzle para el SNES, aquí tú controlas a un pequeño ladrillo que se mueve dentro de un area determinada en la pantalla; su misión es golpear a otros ladrillos que crecen en los 4 extremos de la pantalla, si golpea a los que son de su mismo color los hace desaparecer, si le pega a otros diferentes cambiará su color por el que golpeó. Este juego tiene bastante acción porque los "ladrillos" no dejan de salir, pero como que le hace falta algo de motivación pues no es muy divertido.

GAME BOY

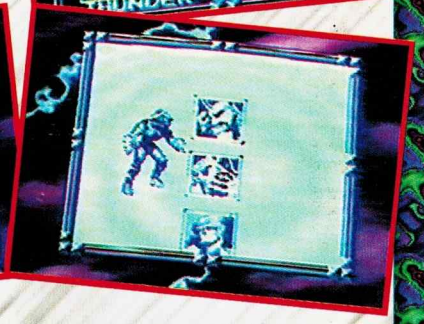
Para los propietarios de Game Boy este fin de año vendrán varios juegos interesantes y sobre todo de Nintendo que decidió lanzar las adaptaciones de versiones de Arcadias tanto clásicos como su hit de arcadias Killer Instinct.

KiLLeR INSTiNCT (NINTENDO)



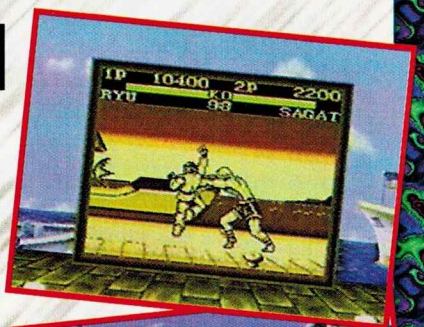


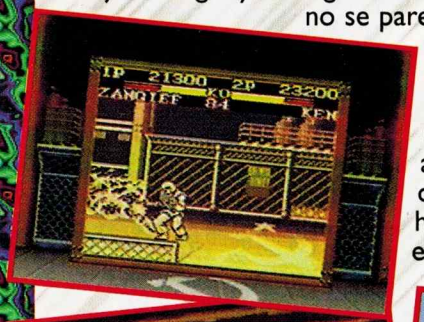
No sabemos todavía que tal vaya a quedar Mortal Kombat III de Game Boy, pero hasta el momento Killer Instinct para este sistema es, para nosotros, el mejor juego de pelea que se haya lanzado para este formato. Al igual que en la versión de SNes tendremos a todos los peleadores disponibles y cada uno tendrá además de sus combos todos sus movimientos especiales (todos, son todos) displays para antes de cada pelea y también al ganar, además claro está, de los movimientos para terminar a tu enemigo y las humillaciones. A diferencia de otros juegos de pelea para el GB, Killer Instinct tiene muy buenos gráficos y una movilidad sobresaliente, siendo este último punto sin duda el más importante; Killer Instinct de Game Boy tiene 4 megas de memoria y estará listo para Noviembre.

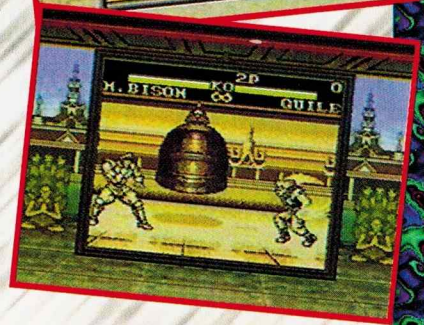


STReeT FiGHTeR II (NINTENDO)

El que este título hubiera salido hace un par de años habría sido una buena noticia, pero desafortunadamente apenas llegará para el GB. Esta adaptación de Street Fighter mezcla movimientos tanto del primer juego como de la versión Super, así que podrás ejecutar el Ki Kouken de Chun Li o el Flamming Dragon Punch, además de que podrás jugar con 2 de los jefes: Sagat y Balrog. Desafortunadamente la movilidad y la animación no se parecen pero ni por error a la versión original, siendo este un par de aspectos bastante negativos para el juego, sin embargo y por el bien del nombre del juego esperamos lo arreglen (ya les avisaremos más adelante). Otro punto negativo del juego es que no todos los peleadores pudieron hacer acto de presencia y sólo podrás escoger entre Ryu, Ken, Chun Li, Blanka, Guile, Zangief, Balrog y Sagat (M. Bison no puede ser elegido normalmente). Bueno, no todo es malo en este juego,

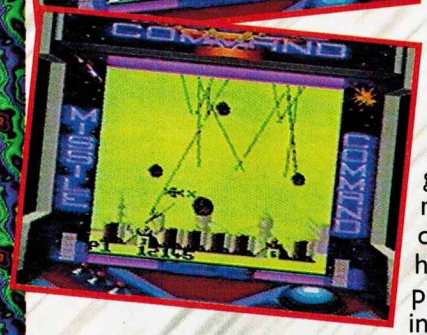






también hay cosas buenas y en especial si tienes Super Game Boy pues eso te permitirá que dos personas jueguen al mismo tiempo además de tener unos marcos muy llamativos por escena. Otras opciones te permitirán jugar en modo de supervivencia o ajustar la dificultad del juego, tiempo, música o efectos de sonido.

Próximamente aparecerán 4 cartuchos con 8 juegos clásicos de Arcadia (2 juegos por cartucho) para GB, aquí veremos 6 de ellos dejando pendiente los títulos Joust y Defender.



ASTeRoiDS Y MiSSiLe CoMMaND (NINTENDO)

Estos son los más antiguos de la línea de juegos que saldrán. En Asteroids estás atrapado con tu nave en una zona llena de asteroides que deberás destruir antes de que ellos lo hagan contigo, aquí podrás encontrar tanto la versión clásica como la mejorada, que son básicamente las mismas sólo cambiando los gráficos. En Missile Command tú estás al mando de una base de misiles con los que deberás destruir los ataques enemigos hacia varias ciudades del mundo; este juego puede parecer algo simple, pero es bastante intenso conforme vas avanzando.

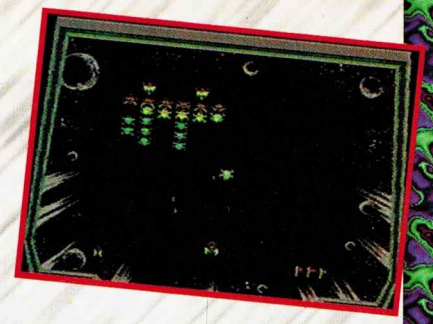
CeNTiPeDe Y MiLLiPeDe (NINTENDO)

Estos juegos son muy parecidos entre sí pues la trama base de ambos es la misma: eliminar insectos como arañas, escorpiones y ciempiés o milpiés. Centipede es el más sencillo pero el que requiere de mejores reflejos pues aquí sólo tienes que eliminar al ciempiés y cuidarte de una que otra molesta araña. Al avanzar por los niveles, el juego se va haciendo más rápido y por consiguiente más difícil. Millipede es un poco más complejo, pues aquí ya cuentas con un poco más de ayuda como unas bombas de DDT que explotan cuando les pegas y que destruyen a lo que pase cerca en ese momento; también habrá más variedad de insectos atacándote.

GaLaGa Y GaLaXiaN (NINTENDO)

Aquí tenemos otro caso muy parecido al anterior: dos juegos con la misma base pero diferente desarrollo. En ambos tendrás que

destruir con tu nave grupos de "moscas" espaciales pero Galaxian es un poco más metódico y de estrategia para lograr la mayor cantidad de puntos posibles por round mientras que Galaga tiene muchísimo más acción además de que en cierto momento podrás manejar dos naves simultáneas para tener un mayor poder de ataque. Definitivamente estos 3 cartuchos llenarán de nostalgia a varios jugadores y serán un gran reto para otros.



Ahora checaremos los títulos de GB de los licenciatarios.

BaTMaN FoReVeR (ACCLAIM)

La versión de Batman Forever de GB es muy parecida a la de SNES, es decir, tú manejas a Batman quien debe avanzar a lo largo de una escena peleando mano a mano con los enemigos que se vaya encontrando. Al igual que el juego de Snes, en este también se intenta aplicar la tecnología de Acclaim para capturar movimiento pero casi no se nota aquí.

EaRTH WoRM JiM (PLAYMATES)

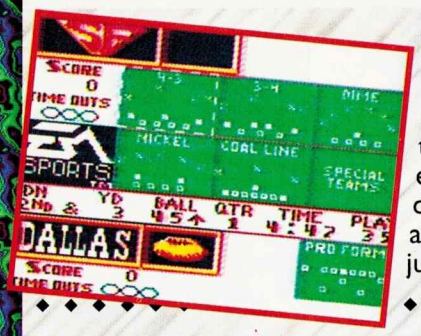
Aunque ya un poco tarde la adaptación de este genial juego de SNES a GB está casi lista. En la versión de GB de este juego encontraremos 8 niveles y 3 diferentes niveles de dificultad. Otras cualidades del juego son su gran animación, su buen reto y bastante variedad de juego; muchos de los enemigos que te encontrarás son bastante raros pero qué más se podía esperar de un videojuego donde el héroe es un gusano.

JuDGe DReDD (ACCLAIM)

Fuera de los que eran adaptaciones de juegos de Arcade, Acclaim no hacía versiones tan parecidas para SNES y GB. Bueno, en realidad Judge Dredd de GB no es igual a la versión de SNES, lo que sí es muy parecido es el modo de juego y lo que cambia son los fondos y escenas. Para ser honestos esta conversión no les quedó nada bien; si el juego SNES en ciertas partes se vuelve algo enfadoso este lo es siempre.

LioN KiNG (VIRGIN)

Con los licenciatarios vamos en récord perfecto pues sólo hemos visto puras traslaciones y para variar aquí tenemos la versión de GB de The Lion King. Afortunadamente esta es una buena conversión, pues tiene casi todas las cualidades de la versión de SNES, como la animación y la movilidad, lo único malo es que aquí no encontrarás todas las escenas del original.



MaDDeN FooTBall 96 (THQ)

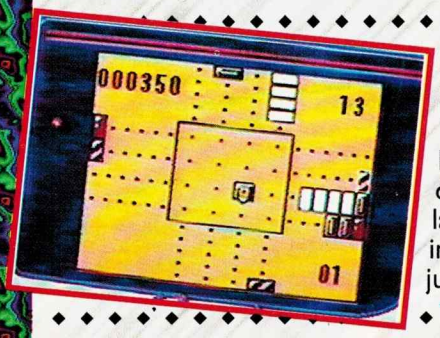
Sí, este es el mismo juego de EA Sports, lo que pasa es que ahora sus títulos de GB en EA serán distribuidos por THQ. Madden Football 96 es una buena opción para aquellos que tienen GB y quieren un juego decente de Football Americano pues cuenta con muchas opciones, además de tener bastantes jugadas y equipos; otra cosa interesante del juego es que se ve muy bien en el SGB.

PRiMaL RaGe (TIME WARNER INTERACTIVE)

¡Vaya! otra adaptación. Primal Rage es una adaptación del juego de Arcade y SNES a GB. El juego tiene a todos los personajes con sus movimientos especiales, los gráficos y la música están aceptables aunque en la versión preliminar que jugamos sentimos extraña la movilidad que de por sí lo era en Arcade; este juego está en una etapa muy básica todavía y no debemos adelantar juicios.

WoRLD HeRoeS 2 JeT (TAKARA)

A final de cuentas la gente de Takara decidió traer a América este buen juego de Game Boy el cual y aunque muchos lo duden, es una excelente adaptación de la versión de Arcadia. Para empezar te diremos que los 16 peleadores de la versión original más el jefe están aquí, así como todos los escenarios de las opciones de versus e historia. La movilidad también es muy buena, además de que mediante el Video Link, dos personas podrán jugar al mismo tiempo, lo único malo del juego es que los personajes son muy pequeños y a veces te puedes confundir pero fuera de eso el juego es muy interesante.



ZooP (VIACOM)

Bueno, en realidad no hay gran diferencia entre la versión de SNES y la de Game Boy, sólo que aquí obviamente no tienes colores y las figuras las reconoces por líneas o tonos; fuera de eso encontrarás los mismos ingredientes en ambas, sí, desgraciadamente así como verás lo bueno del juego también está "lo malo".

¡Uf!, parece mentira que hayamos podido resumir todo lo que vimos en el Show en 25 páginas, bueno fue un trabajo difícil pero ya estás enterado de lo que viene y lo que no y aunque fue duro el cargar tantos papeles, hablar con tanta gente y estar parados durante 3 días de Show ya estamos esperando el próximo para poder mantenerte informado.

CONTINUA EN LA PAGINA 47

STREET FIGHTER ALPHA WARRIORS' DREAMS

Desde que anunciamos la salida de Street Fighter Zero hay gente que cada mes está ansiosa de conocer más a cerca del juego (cuéntanos como los más ansiosos) así que no contentos con la información que ya les hemos dado, hemos conseguido datos ultra importantes que no dudamos serán de tu agrado. ¿Cómo qué? ¡Ah! pues que te parece esto: los peleadores, algunas de sus frases, los jefes finales de cada uno de ellos (¡Sí!, cada peleador tiene un distinto jefe) así como su historia.

Pero antes de empezar, primero te diremos en qué parte de la historia se ubica Street Fighter Zero en relación a los demás títulos; y por cierto también nos enteramos que posiblemente el nombre final de este juego vaya a ser "Street Fighter Alpha", pero esto no es definitivo así que mientras tanto seguiremos llamándolo "Zero".

Aunque a estas fechas todavía no se decide el nombre del juego en América el de más posibilidades es Street Fighter Alpha pues el logo ya esta listo, de cualquier forma esto no es definitivo; en cuanto tengamos el dato correcto lo diremos.

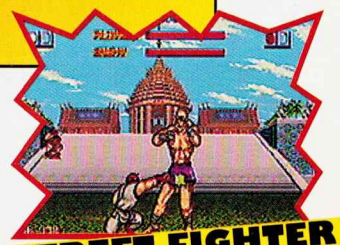
LOS PELEADORES

En Street Fighter Zero hay un total de 13 peleadores, de algunos de ellos ya hablamos, de los nuevos seguramente te sorprenderán como a nosotros.

RYU

Primera aparición: Street Fighter
Otras apariciones: Street Fighter II, Champion, Turbo, Super, Super Turbo
Personalidad: Ryu en apariencia es calmado, frío y calculador; no se le conocen amigos ni familiares y tampoco tiene un hogar fijo, él lo único que persigue en la vida es convertirse en el mejor peleador del mundo.
JEFE FINAL: Sagat

RYU: Peleaste bien. Me siento muy honrado. ¡Buscaré un reto mejor!

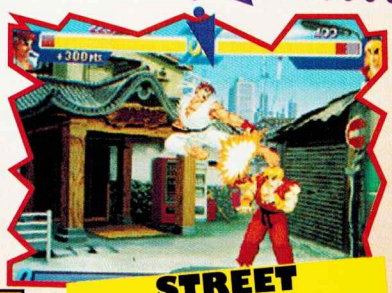


STREET FIGHTER

KEN

Primera aparición: Street Fighter
Otras apariciones: Street Fighter II, Champion, Turbo, Super, Super Turbo, Street Fighter 2010 (se supone que él es el héroe de este juego, pero no es algo oficial)
Personalidad: Ken es el condiscípulo, rival y único amigo conocido de Ryu; él es una persona bastante agradable, de padre rico y popular entre las mujeres. Gracias a su participación en este torneo él conocerá a la mujer que será el amor de su vida.
JEFE FINAL: (¿Quién más?) Ryu

KEN: ¡La próxima vez no seré tan suave! Eres muy bueno, pero intenta mejorar.

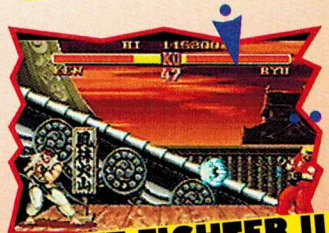


STREET FIGHTER ZERO

CHARLIE

Primera aparición: En este juego
Personalidad: Charlie es un miembro de las fuerzas especiales de los Estados Unidos, quienes lo han enviado en busca de un "peligroso hombre" que según informes ha entrado al torneo de Street Fighter. Quizá fue escogido por su gran habilidad para ejecutar movimientos devastadores que ha enseñado a sus amigos..
JEFE FINAL: M. Bison

CHARLIE: Tienes talento. La nación podría usarte. Uno más fuera. Sigamos con la guerra.



STREET FIGHTER II

CHUN LI

Primera aparición: Street Fighter II
Otras apariciones: Champion, Turbo, Super, Super Turbo
Apariciones Especiales: Final Fight 2, Breath of Fire
Personalidad: Chun Li es una agente secreta a la que se le ha asignado la detención de un poderoso traficante que se rumora ha entrado al torneo en búsqueda de personas fuertes para su organización, sin embargo, esta persona (que ya todos deben conocer quién es) le hará saber una terrible noticia
JEFE FINAL: M. Bison

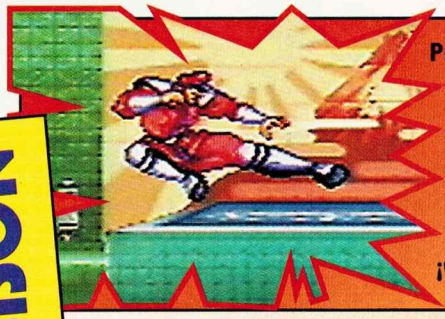
CHUN LI: ¡No tengo tiempo para novatos! Si peleas, ¡házlo en serio!

SAGAT

Primera aparición: Street Fighter
Otras apariciones: Champion, Turbo, Super, Super Turbo
Personalidad: El anterior campeón de Street Fighter que no puede olvidar la humillación sufrida por un muchacho en el torneo pasado, ahora impulsado por el odio él busca a Ryu para "recuperar su honor" y poder vengarse por la herida sufrida, pero lo que él no sabe es que su habilidad no ha pasado desapercibida y alguien lo busca.
JEFE FINAL: Ryu

SAGAT: Acepta que eres débil ¡Y no regreses nunca! ¡No retes a quien no puedes vencer!

M. BISON



Primera aparición: Street Fighter II
Otras apariciones: Champion, Turbo, Super, Super Turbo
Personalidad: Al descubrir que él domina un poderoso arte llamado Psycho Power, Bison comienza a reuinir el suficiente dinero traficando para poder dominar el mundo. Ahora lo único que le falta es encontrar hombres de confianza lo suficientemente fuertes.
JEFE FINAL: Rose

M. Bison: No cambiarás el destino ¡El mundo será mío! ¡Quítate de mi camino!

ADON

Primera aparición: Street Fighter
Personalidad: Adon es el alumno más adelantado de Sagat; aunque él ha logrado desarrollar una técnica propia la gente siempre lo relaciona a su maestro, así que decidido a mostrar sus habilidades entra al torneo para retar a Sagat.
JEFE FINAL: Sagat

ADON: Soy un maestro del Muay Thai ¡Tú no eres nadie! ¡Mi leyenda comienza aquí y ahora!

FINAL FIGHT

Así es, Street Fighter Zero se lleva a cabo entre el primer juego y el segundo, esto seguramente te hará entender el por qué hay "ciertos" peleadores aquí.

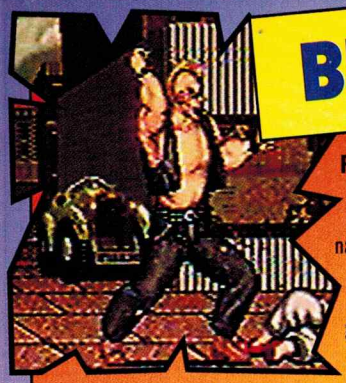
Este es el órden cronológico:

STREET FIGHTER II CHAMPION EDITION

STREET FIGHTER II TURBO

SUPER STREET FIGHTER II

SUPER STREET FIGHTER II TURBO



BIRDIE

Primera aparición: Street Fighter

Personalidad: Este gigantesco peleador siempre ha creído que con su gran fuerza podrá llegar a lugares importantes en alguna organización criminal. Para su fortuna ha oído que hay alguien dentro del nuevo torneo de Street Fighter que está buscando gente...

JEFE FINAL: M. Bison

BIRDIE: ¡Qué bien estar otra vez en la línea de combate! ¡Sigo siendo el mejor!

GUY

Primera aparición: Final Fight

Otras apariciones: Se menciona en Final Fight 2

Personalidad: Guy es un estudiante de Ninjitsu que lucha contra el mal donde quiera que esté. El ha decidido entrar a este torneo para probar sus habilidades contra los peleadores más fuertes del mundo antes de viajar de nuevo con su maestro.

JEFE FINAL: M. Bison

GUY: No te preocupes ¡Todos pierden conmigo! No puedes vencer lo que no puedes tocar.

SODOM

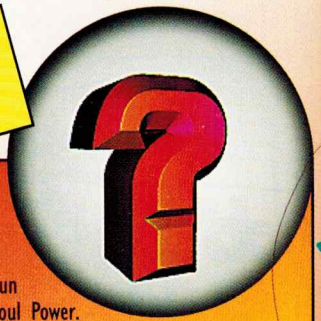
Primera aparición: Final Fight

Personalidad: Sodom es uno de los miembros más devotos de la organización Mad Gear. Pero una vez que Cody, Hoggar y Guy la destruyeron, él ha buscado reconstruirla, así que para ganarse el respeto de los miembros tiene que vencer a Guy y demostrar sus verdaderas habilidades.

JEFE FINAL: Guy

SODOM: No estuvo mal ¡Hasta podrías ser mi empleado! Creo que fui amablemente cruel contigo.

ROSE



Primera aparición: Este Juego

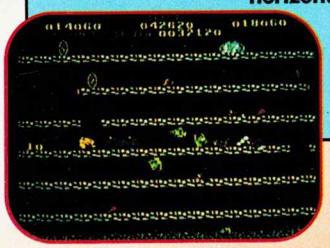
Personalidad: Rose es una muy extraña mujer que domina un arte antiguo conocido como el Soul Power. Por eso fue asignada por un misterioso grupo de gentes para que destruyera a M. Bison pues se dice que su poder puede contrarrestar el Psycho Power de M. Bison.

JEFE FINAL: M. Bison

ROSE: Perdóname. El pléito no es contigo ¡El poder no te sirve de nada si no eres hábil!

Al ver que Guy aparece en esta nueva versión de Street Fighter reafirmamos el poder que tienen los videojugadores, sobre todo en Japón ya que Guy es un personaje que tiene una gran aceptación; es más, como recordarás en la versión de Final Fight de Arcadia podías seleccionar, a Haggar, Cody o Guy pero en la versión de Super NES lo eliminaron, lo que después corrigieron al sacar una nueva versión, llamada Final Fight Guy (que en América sólo salió para renta en Blockbuster).

El nombre de la tienda de esta escena es SONSON, pero ¿y eso qué es?. Es un viejo juego de Capcom para 2 jugadores con scroll horizontal.



Como verás en estas dos fotos el juego cuenta con diferentes retoques sobre los esecnarios como el atardecer de la segunda foto.

CONTINUA EN LA PAGINA 80

CONTINUACION DE LA PAGINA 43

A continuación te daremos unos datos que consideramos importantes: Estos juegos han sido prometidos por los licenciatarios pero por estar muy preeliminares o apenas en diseño no se mostraron.

SUPERNES

JUEGO	COMPAÑIA	TIPO
ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS	HUDSON SOFT	AVENTURA
ADMIRAL TOGO	SEIKA	????
THE ADVENTURES OF HOLLYWOOD SPOT	VIRGIN ENT.	AVENTURA
APOCALYPSE	PSYGNOSIS NA	ACCION
BRANDISH II	KOEI CORP.	RPG
CASPER	HI TECH ENT.	ACCION
CONVERSE HARDCORE COPS	VIRGIN ENT.	BASKETBALL
EMMITT SMITH FOOTBALL	JVC	FOOTBALL
FRANK THOMA'S BIG HURT BASEBALL	ACCLAIM	BASEBALL
HEAD ON SOCCER	U.S. GOLD	SOCCER
HIT N' SWITCHES	MANDINGO ENT.	ACCION
INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER 2	KONAMI	SOCCER
JUNGLE STRIKE	ELECTRONIC ARTS	ACCION
LUFIA II: THE RISE OF THE SINISTRAL	TAITO	RPG
MADDEN NFL 96	ELECTRONIC ARTS	FOOTBALL
THE MASK	BLACK PEARL SOFT	ACCION
MEGA MAN X3	CAPCOM	ACCION
MIGHTY MORPHIN POWER RANGER "FIGTHING EDITION"	BANDAI	PELEAS
MISSION IMPOSSIBLE	OCEAN	AVENTURA
NBA LIVE 96	ELECTRONIC ARTS	BASKETBALL
NFL TEAM HEROES	HI TECH	FOOTBALL
NHL 96	ELECTRONIC ARTS	HOCKEY
NOSFERATU	SETA	AVENTURA
PGA TOUR GOLF 96	BLACK PEARL SOFT	GOLF
PTO II	KOEI	SIMULACION
RHI - ROLLER HOCKEY 95	ASC	HOCKEY
RANMA 1/2 II	TOHO, CO.	PELEA
SD- F1 FP	Mc O'RIVER	CARRERAS
7TH SAGA II	ENIX	RPG
SYNDICATE	OCEAN	????
TNN BASS TOURNAMENT 96	ASC	PESCA
TECMO SUPER BOWL III	TECMO	FOOTBALL
TECMO SUPER HOCKEY	TECMO	HOCKEY
THEME PARK	OCEAN	SIMULACION
TSUSHIMA	SEIKA	????
URBAN STRIKE	BLACK PEARL SOFT	ACCION
VEGA SLOT	SETA	CASINO
WWF ARCADE	ACCLAIM	LUCHA
WILLY WOMBAT	HUDSON SOFT	ACCION
X-MEN 2	CAPCOM	ACCION

GAME BOY

JUEGO	COMPAÑIA	TIPO
ALADDIN	VIRGIN ENT.	ACCION
CASPER	HI TECH ENT.	ACCION
CUTTHROAT ISLAND	ACCLAIM	ACCION
EARTH WORM JIM 2	PLAYMATES	ACCION
FIFA INT. SOCCER 96	BLACK PEARL SOFT	SOCCER
FRANK THOMA'S BIG HURT BASEBALL	ACCLAIM	BASEBALL
GEORGE FOREMAN: FOR REAL	ACCLAIM	BOX
MICHAEL JORDAN: CHAOS IN THE WINDY CITY	BLACK PEARL SOFT	AVENTURA
MORTAL KOMBAT III	WILLIAMS ENT.	PELEA
NBA LIVE 96	BLACK PEARL SOFT	BASKETBALL
NFL QUARTEBACK CLUB 96	ACCLAIM	FOOTBALL
NHL HOCKEY 96	BLACK PEARL SOFT	HOCKEY
PGA EUROPEAN TOUR	MALIBU GAMES	GOLF
PGA TOUR GOLF 96	BLACK PEARL SOFT	GOLF
PINBALL FANTASIES	GAMETEK, INC.	PINBALL
SHAG-FU	BLACK PEARL SOFT	PELEA
SUPER RETURN OF JEDI	BLACK PEARL SOFT	ACCION
URBAN STRIKE	BLACK PEARL SOFT	ACCION
WATER WORLD	OCEAN	AVENTURA

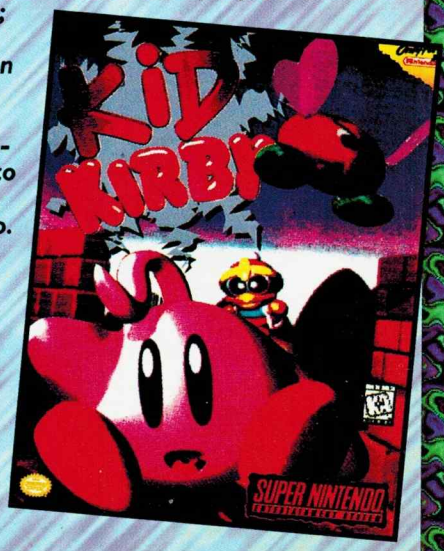
Ahora veremos los juegos que fueron cancelados o retrasados y de los que no sabremos hasta dentro de algunos meses.

AIR CAVALRY	SNES	CYBERSOFT
COMMANCHE	SNES	NINTENDO *
DEATH VALLEY RALLY	SNES	SUNSOFT **
FIRE TEAM ROGUE	SNES	ACCOLADE
FX FIGHTER	SNES	GTE ***
IF...	SNES	ATLUS
KID KIRBY	SNES	NINTENDO *
SCOOBY DOO MYSTERY	SNES	SUNSOFT **
STAR FOX 2	SNES	SUNSOFT **
SYLVESTER & TWEETY	SNES	NINTENDO

**** Algo raro pasó con los juegos de Nintendo en el Show, ya que Commanche fue "pospuesto" pero sí se exhibió; mientras que Kid Kirby, el cual es un juego que parece utilizará la tecnología ACM también fue pospuesto "de última hora", tanto así que ya estaban listos los demos para las tiendas de este título.***

**** * El caso de los juegos de Sunsoft es otro, pues al parecer a la gente de Sunsoft de Japón no les estaba gustando lo que la gente de América hacía ya que cambiaron a casi todo el personal, y los juegos que ya estaban casi listos se los pasaron a Acclaim para que ellos los distribuyeran.***

**** * * En el caso de FX Fighter fue todavía más sorpresivo. Debió salir a la venta el mes de junio pasado, pero seguramente por el lanzamiento del juego Killer Instinct de SNES, Nintendo decidió no apoyarlo y GTE no se aventó solo.***



Super Castlevania IV

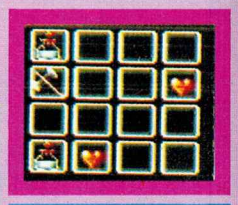
Uno de los mejores juegos de la historia con su particular password que lo puedes hacer personal, como los que te damos en los que, para que funcionen, tienes que poner el nombre AXY

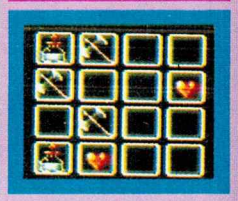
PRIMERA VUELTA

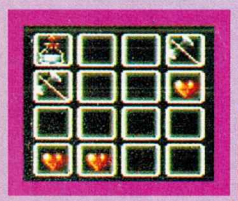
SEGUNDA VUELTA

Bloque 1-1

Bloque 2-1



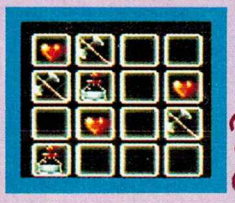




Bloque 3-1

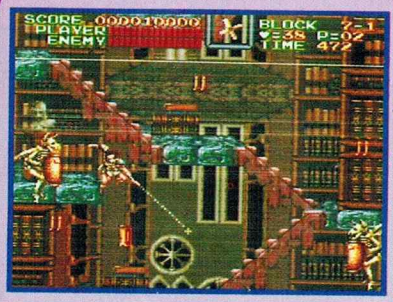
Bloque 4-1

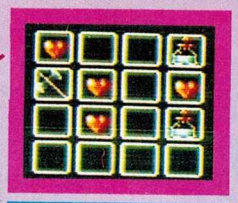
Bloque 5-1

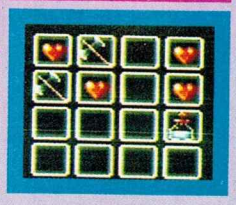


Bloque 6-1

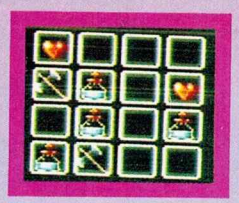
Bloque 7-1

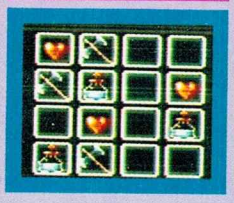




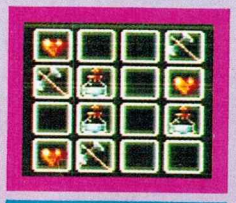


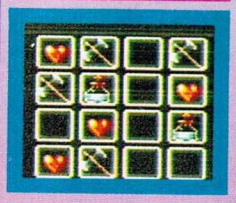
Bloque 8-1



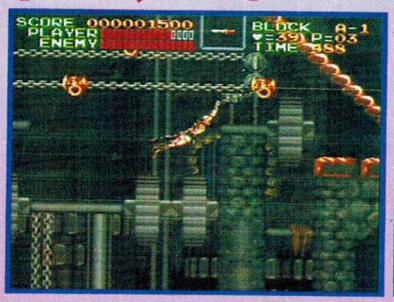


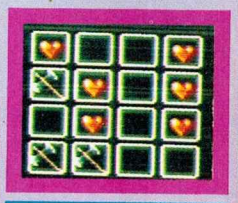
Bloque 9-1

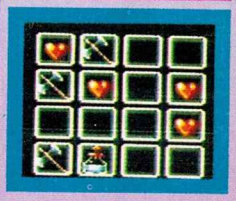


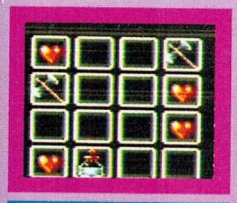


Bloque A-1

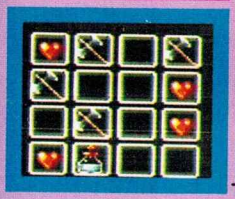


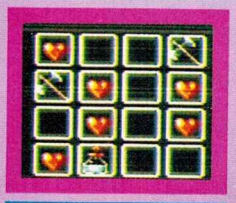




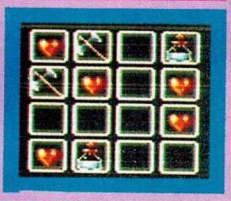


Bloque B-1

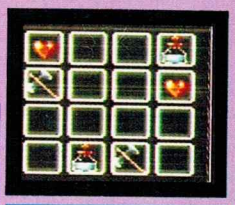


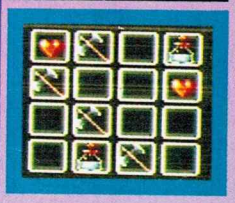


Bloque B-3

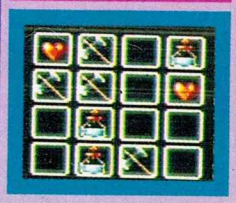


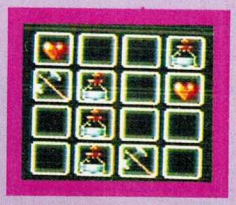
Bloque B-3

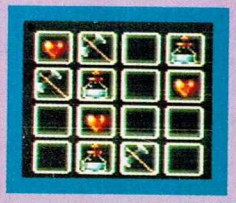


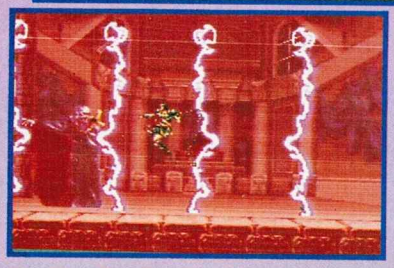


Bloque B-3





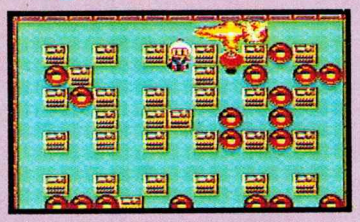


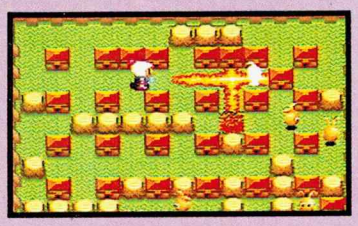


Bloque B-4

SUPER BOMBERMAN

Super Bomberman es un juego único en su género, con una idea sencilla pero que al jugarlo, el factor de diversión es muy bueno.



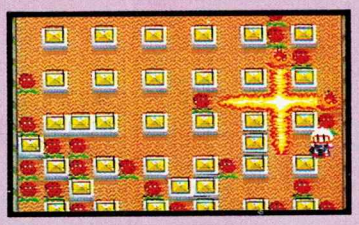


1-1	3 5 5 3
1-2	7 5 0▸3
1-3	2 5 4▸4
1-4	6 5 1▸4
1-5	4 5 2▸3

1-6	7 5 6▸4
1-7	4 5 3▸2

2-1	0 0 5▸5
2-2	2 0 0▸4

2-3	0 0 4▸3
2-4	3 0 1▸4
2-5	7 0 2▸4
2-6	5 0 6▸4
2-7	6 0 3▸3



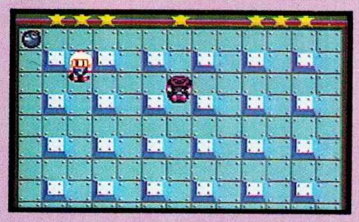
3-1	2 4 5▸4
3-2	1 4 0▸5
3-3	3 4 4▸4
3-4	7 4 1▸4
3-5	4 4 2▸2

3-6	7 4 6▸5
3-7	3 4 3▸3

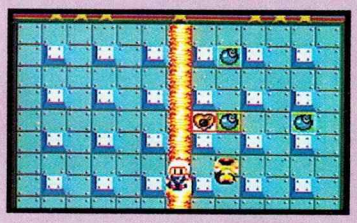
4-1	7 1 5▸2
4-2	5 1 0▸2
4-3	6 1 4▸5
4-4	5 1 1▸4
4-5	7 1 2▸5

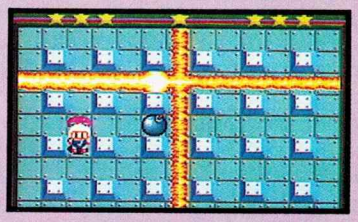
4-6	3 1 6▸3
4-7	0 1 3▸5

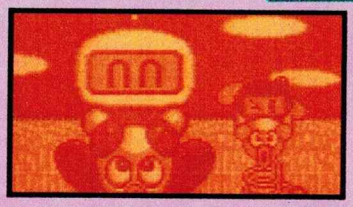
5-1	2 2▸5 5
5-2	1 2 0▸3

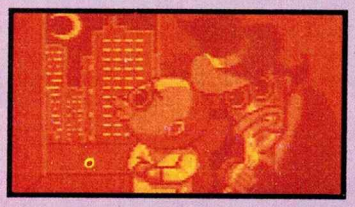


5-3	3 2▸4 5
5-4	6 2 1▸3
5-5	3 2 2▸3
5-6	▸0 2 6 5
5-7	4 2▸3 5









6-1	1 6 5▸3
6-2	5 6 0▸4
6-3	6 6 4▸3
6-4	2 6 1▸2
6-5	6 6 2▸2
6-6	2 6 6▸4
6-7	0 6 3▸3

Eventos

CAPCOM PRESENTA LA PELICULA "STREET FIGHTER" Y EL VIDEO JUEGO:

Tal como lo anticipamos en esta sección, Capcom de México realizó un par de eventos con motivo de la presentación en este país de la película "Street Fighter" y del videojuego "Street Fighter: The Movie y para este par de eventos fueron invitados los actores Jay Tavare y Ming Na Wen que interpretan a Vega y a Chun Li en la película, respectivamente.

El primero de estos eventos fue un mini torneo realizado en una discoteque al norte de la ciudad, el día 22 de abril. Ahí los jugadores pudieron conocer el videojuego de Street Fighter The Movie y los semifinalistas recibieron una invitación para asistir a la premiere de la película que se realizó un día después en el cine Diana del D.F.

Ahí se celebró la final del evento; además se contó con la presencia de Ming Na Wen y Jay Tavare quienes además de dedicarse a dar autógrafos premiaron a los ganadores del torneo con diversos premios en efectivo dependiendo el lugar ocupado y una chamarra conmemorativa de la película a los primerísimos lugares.

Antes de poder ver el filme tuvimos la oportunidad junto con todos los asistentes de ver un pequeño espectáculo montado por actores representando a

La presentación del videojuego "Street Fighter, The Movie" fue apoyada con un minitorneo

algunos personajes de este super popular videojuego peleando entre sí (este espectáculo y los artistas se estuvieron presentando después en varios puntos de la ciudad de México).

Desafortunadamente nos comentó la gente organizadora del evento no se pudo lograr algo que abarcara a los demás estados del país (fuera de las premieres que se llevaron a cabo en Puebla y Guadalajara).

En la recta final del torneo se podía sentir la emoción de los concursantes.

CONQUE 95

Aunque este evento del que te hablaremos aquí no tiene que ver con videojuegos nos pareció interesante mencionarlo pues, como sabes, muchos de nuestros lectores también son aficionados a los comics.

Los días 18, 19 y 20 de este mes de julio se llevará a cabo en la ciudad de México, más específicamente en el Poliforum Cultural Siqueiros.

Revisando el juego de Street Fighter The Movie encontramos un menu donde te da una estadística con cada jugador y demás datos de este tipo, y precisamente aquí vimos una pantalla donde hay unos marcadores de 5 secretos, 8 fatalities y otros 3 que dicen Smoke found, Blanka found y Fei Long found (found significa encontrado).

(Av. Insurgentes Sur esquina con Filadelfia) la 2a. convención de historietas CONQUE 95. El horario en el que estará abierta la exposición será de las 10 de la mañana hasta las 8 de la noche.

Aspecto de la 1a. gran CONQUE.

Según nos comentaron los organizadores de este evento aquí encontraremos cosas de mucho interés pues asistirán casas editoriales que platicarán la forma en la quetrabajan, se presentarán nuevas revistas, habrá stands donde podrás encontrar lo último en comics, trading cards, modelos a escala y muchos invitados sorpresa.

En fin, como dijimos un evento bastante interesante para cualquier aficionado de los comics. Por ahí nos veremos, ya que nosotros no nos lo vamos a perder..

ESTE COMPACT DISC PUEDE SER TUYO

GRATIS

ASI COMO LO OYES

Ahora con tu suscripción a Club Nintendo llévate gratis el CD con la música original de la película Street Fighter y el talento de Ice Cube, Hammer, Deion Sanders, Public Enemy y 9 raperos más.

Asegura tus 12 números mensuales por sólo N$144.00 y recibe gratis el CD de Street Fighter.
¡Suscríbete RAPido!

CLUB

Nintendo®

CUPON DE SUSCRIPCION ANUAL A "NINTENDO"

Sí Acepto suscribirme y recibir mensualmente la revista CLUB NINTENDO en su edición regular de 12 ejemplares anuales por sólo N$144.00.

OS-N-TN-0595

Adjunto: ☐ Cheque Certificado ☐ Cheque de Caja ☐ Giro Postal (a nombre de DISTRIBUIDORA INTERMEX, S.A. DE C.V.)

O prefiero autorizar que carguen a la Tarjeta de Crédito la cantidad de N$ _____

☐ Afiliación Nº CC-042614 BANAMEX ☐ Afiliación Nº CC-042614 CARNET ☐ Afiliación Nº 042614 BANCOMER ☐ Afiliación Nº AE-935-651-2815 AMERICAN EXPRESS ☐ Afiliación Nº 92602-5611-1-DC DINERS CLUB

GARANTÍA

Si ordenas tu suscripción por 12 meses a la revista CLUB NINTENDO, en su edición regular, pagarás sólo N$144.00; te cubrirás del riesgo de un incremento en el precio de venta de la revista, y además serás de los primeros en recibirla mensualmente.

Nº de tarjeta: _____

Por este pagaré me obligo incondicionalmente a pagar a la orden del Banco emisor, el importe de este título en los términos del contrato suscrito para el uso de esta tarjeta. Este pagaré es negociable únicamente con instituciones de crédito.

Fecha de vencimiento de su tarjeta

(Escribe con letra de molde y sin abreviaturas)

Firma del tarjetahabiente

NOMBRE (S) APELLIDO PATERNO APELLIDO MATERNO

CALLE NUMERO COLONIA O FRACCIONAMIENTO

CIUDAD O POBLACION CODIGO POSTAL

ESTADO TELEFONO AÑO DE NACIMIENTO PROFESION

¡GRATIS! Al ordenar tu suscripción por un año recibirás el disco compacto con las nuevas canciones de la película Street Fighter.

Apresúrate porque este ofrecimiento es válido hasta agotar existencias.

DOBLA AQUI

Lucio Blanco No. 435, Delegación Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F.

ENVIA TU CUPON DE SUSCRIPCION ¡HOY MISMO!

PARA SUSCRIBIRTE HAZ LO SIGUIENTE

1.- Elige tu forma de pago: **Tarjeta de Crédito, Cheque Certificado, Cheque de Caja o Giro Postal.**

2.- Anota tus datos personales en el Cupón.

3.- Si deseas pagar con **Tarjeta de Crédito,** firma el pagaré y anota la fecha de vencimiento. Pero, si tu pago es con **Cheque o Giro,** llénalo a nombre de DISTRIBUIDORA INTERMEX, S. A. DE C.V.

4.- Recorta toda esta página por la línea vertical marcada.

5.- Dobla esta hoja en 3 tantos, por las partes marcadas en forma horizontal.

6.- Si vas a efectuar tu pago con Cheque o Giro, inclúyelo en la parte central de la hoja.

7.- Cierra la orilla izquierda y derecha con cinta adhesiva.

8.- Deposítalo en el Correo ¡hoy mismo!, tiene RESPUESTA PAGADA.

Si estás interesado en adquirir números atrasados, solicítalos en los teléfonos:

5-67-23-12 • 5-67-23-71 • 5-67-23-77

NO MANDES DINERO EN EFECTIVO, LA LEY LO PROHIBE. (ART. 444 FRACC. I Y II DE LA LEY DE VÍAS DE COMUNICACIÓN EN VIGOR).

NO ENVIES GIROS TELEGRAFICOS, PORQUE NOS IMPIDEN IDENTIFICAR Y APLICAR CORRECTAMENTE TU ORDEN Y TU PAGO.

¡ORDENA TU SUSCRIPCIÓN POR TELÉFONO!

D.F.: 5-61-72-33

LADA: 91-800-50-550

RECORTA POR AQUI

IMPORTANTE: No se sirven órdenes de suscripciones a Apartados Postales o a domicilios conocidos, porque no recibirías un servicio eficiente y rápido.

DOBLA AQUI

Empezarás a recibir tu ejemplar mensual de suscripción, dentro de 30 ó 45 días.

▼▼ AL ARMAR TU SOBRE, ESTA RESPUESTA PAGADA DEBE QUEDAR EN EL FRENTE ▼▼

CORRESPONDENCIA CON PORTE POR COBRAR

SOLAMENTE SERVICIO NACIONAL

CORRESPONDENCIA
RE-DIN-DF-004-95
AUTORIZADO POR SEPOMEX

EL PORTE SERA PAGADO POR:

DISTRIBUIDORA INTERMEX, S.A. DE C.V.

Departamento de Suscripciones

Administración de Correos No. 16
02430 México, D.F.

Para que puedas Alcanzar todos tus Sueños

Banco del Atlántico presenta Tu Cuenta ATLANTICO infantil

Atlántico Infantil, es la única Cuenta de Inversión con Tarjeta para niños o niñas.

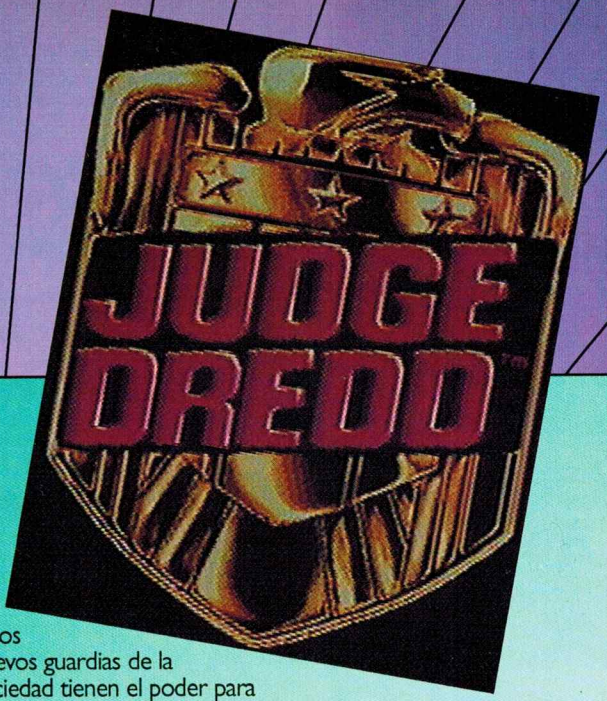
¡Ahorra tus domingos y comienza a realizar tus **SUEÑOS** ... comprarte una bici, unos patines, irte de viaje o, simplemente, ahorra para cuando seas grande!

Lleva a tus papás a la sucursal de **Banco del Atlántico** más cercana y pregunta por la **Cuenta Atlántico Infantil.**

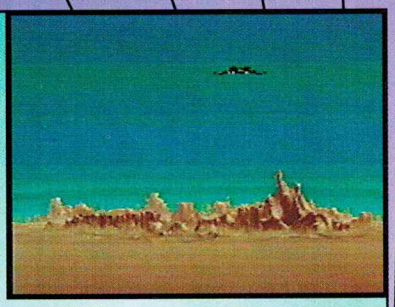
BANCO DEL ATLANTICO
GRUPO FINANCIERO GBM ATLANTICO
TODO UN OCEANO DE POSIBILIDADES

INFORMACION

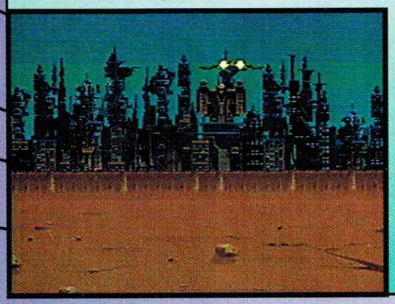
SUPERNESESARIA



En el 3er milenio el mundo cambió. El clima, las naciones, todo estaba en desorden. La humanidad se volvió tan violenta como el mismo planeta.

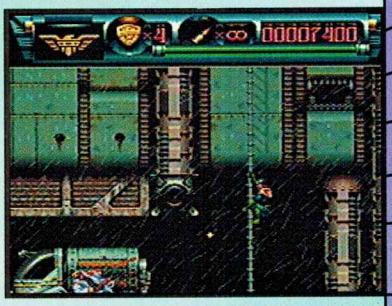


La civilización amenaza con destruirse. Pero entonces se encontró una solución.



El desmoronado sistema legal fue sustituido por la "policía sobrecargada", creando un poderoso y eficiente cuerpo de seguridad.

Estos nuevos guardias de la sociedad tienen el poder para ejercer tanto justicia como castigo. Ellos son jueces, jurado y ejecutores al mismo tiempo. Ellos son "Los jueces".



Esta es la historia de un interesante juego de acción creado por Acclaim y basado en la película del mismo nombre protagonizada por Sylvester Stallone donde tú eres parte de un escuadrón de superpolicías (aquí no se encuentran Robocop, ni los integrantes de Cops, ni siquiera Matute), muy depia dados ya que al estar persiguiendo a los criminales, si no se detienen, puedes darles chicharrón o papitas, perdón, puedes eliminarlos sin que te quiten puntos o energía (un punto a favor de este juego).

Y por estar en el escuadrón más poderoso del mundo tendrás el deber de vigilar la ciudad para que todo esté en orden, así que a lo largo del juego deberás acudir al llamado del deber para resolver cualquier misión que se presente, para lo cual cuentas con diferentes armas que vas consiguiendo a lo largo de los diferentes niveles como misiles teledirigidos, bombas y balas boomerang (nada de armamento pesado como puedes ver). También cuentas con una serie de movimientos que son:

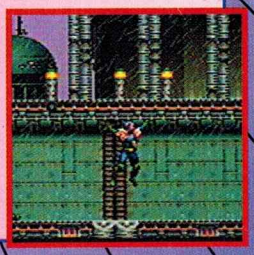
Para esposar a los criminales que se rindan

Golpe con la cabeza

Patada Voladora

Te arrastras

También puedes subir por escaleras o avanzar por ciertos techos para llegar a otros lugares, pero tienes que fijarte bien, ya que casi no se ven por estar las escaleras muy delgadas y los tubos de los techos muy poco visibles.



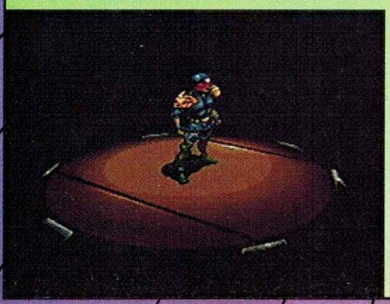
Las misiones que te ofrece el juego son muy diversas:

Tu primera misión consiste en buscar los depósitos de municiones que han sido obtenidos por algunos rebeldes que planean un levantamiento de armas para atacar a la ciudad. Así que te toca ir a destruir estos depósitos de armas y darles una lección a esta gente tomando en cuenta que si no se rinden por las buenas, podrán tener muchos problemas.

Tu siguiente misión se lleva a cabo en una prisión donde los presos han tomado el control y están a punto de escaparse, así que tendrás que buscar las computadoras que activan el sistema de seguridad de la prisión y convencer a los prófugos de regresar a sus celdas y como éstos no van a obedecer, entonces tendrás que abrir fuego.

En otra misión, has sido acusado de un crimen y la policía anda tras de ti pero afortunadamente podrás buscar pruebas para limpiar tu nombre y no ser ejecutado como un criminal cualquiera, pero la tarea no será tan fácil como ir al supermercado, ya que los policías te están buscando.

Además de estas misiones, existen otras igual de interesantes en donde tu habilidad y deseos de proteger a la comunidad harán que salgas adelante, de lo contrario serás juzgado y sentenciado.



Judge Dredd es un juego de mucha acción, que hará que sientas la emoción de ser un policía. Este juego tiene un gran nivel de dificultad y cuenta con buenos gráficos y música. Muy recomendable para aquellos que les gusten los balazos y persecusiones.

MORTAL KOMBAT II

Estos bugs sin duda son impresionantes, y si no lo crees observa las fotos.
Ahora que viste que están interesantes, lee el procedimiento para poder hacer el truco.
1) Elige a 2 personajes cualquiera y en Dead Pool, uno debe ganar 1.9 rounds (o sea 1 round y casi el 2). Entonces ambos deben irse a una orilla colocándose el que va a "ganar" del lado de la pared (como puedes ver en la primera foto, tienes que estar a cierta distancia de la orilla, suficiente para que puedas agarrar a tu enemigo). Después agarra a tu oponente y arrójalo a la esquina. (El que está jugando con el personaje que va a "perder" debe estar presionando B+A+Abajo). Al momento de que caiga el que va a "perder" este debe presionar Y (tomando en cuenta que sigue presionando B+A+Abajo). Si salió bien, entonces el "perdedor" arrojará al "ganador" al estanque de aguas ácidas. ¡Vaya manera de ganar!

SUPER MARIO KART

En cualquier pista o modo de juego, presiona rápidamente y repetidamente Start, (si tienes un control con cámara lenta mejor). Entonces se dejará de escuchar la música y jugarás así hasta que pongas estrella o salga el aviso de que te falta una vuelta.

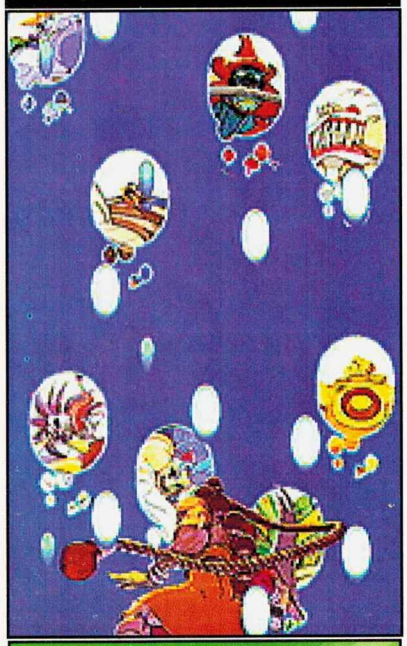
2) De la misma manera que hiciste el Bug anterior, se tiene que hacer éste, excepto que ahora puede hacerse en cualquier escenario y no necesitas estar cerca de las esquinas. Ya que le quede poca energía a uno de los personajes, el que vaya a ganar debe arrojar al otro y cuando éste (el arrojado) vaya en el aire debe marcar Friendship. Entonces el que ganó puede hacerle Fatality.

3) Si haces lo anterior y estás jugando con Scorpion y éste es el que va a ganar, entonces gana el 2do. round con puro agarrón en el aire, o sea presionando L ó R (defensa) cuando ambos peleadores estén en el aire. Al ejecutar el último agarrón, el otro jugador debe marcar Friendship. Scorpion podrá hacer Fatality o Friendship ya que ganó el 2do. round con puro agarrón y sin usar golpes.

4) Ahora haz lo anterior exactamente igual, pero ahora en vez de Friendship haz Babality, pero aquí ambos peleadores deben hacerlo al mismo tiempo.

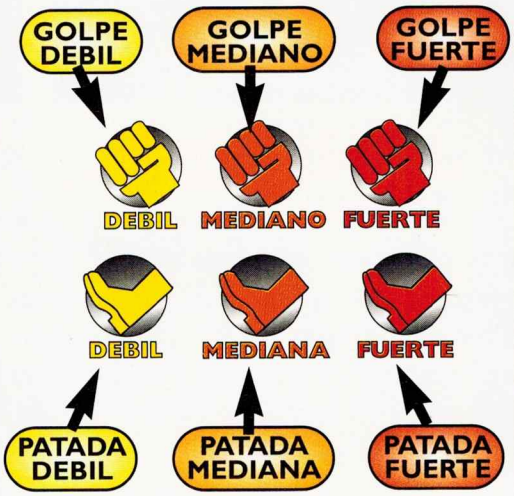
Con el primero. se pueden hacer cientos de combinaciones, así que sólo queda que hagas todas las que se te ocurran.

Pedro y Victor Medrano y Domingo Navarro.



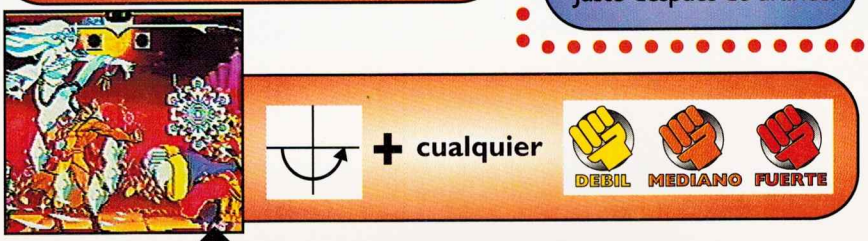
NIGHT WARRIORS

Darkstalkers' Revenge



Las flechas gruesas indican que tienes que mantener el control en esa posición por un segundo aproximadamente.

La línea debajo de tu energía indica cuando acumilas un especial. Los normales los puedes hacer mas potentes si los marcas con dos botones pero para lograr esto es necesrio tener un special acumulado y obviamente los poderes que te indicamos como special también.



DONOVAN

→ ↓ ↘ + cualquier

DEBIL MEDIANO FUERTE

DEBIL + DEBIL

MEDIANO + MEDIANA FUERTE + FUERTE

DEBIL + DEBIL

MEDIANO + MEDIANA FUERTE + FUERTE

← ↓ ↙ + cualquier

DEBIL MEDIANO FUERTE

SPECIAL

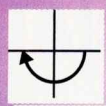
+ cualquier

DEBIL MEDIANA FUERTE

SPECIAL

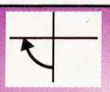
MEDIANO DEBIL ← DEBIL MEDIANA

Mientras estés pegado al oponente marca.



+ cualquier

DEBIL MEDIANO FUERTE



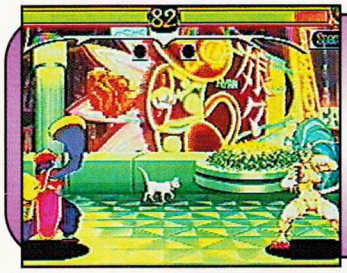
+ cualquier

DEBIL MEDIANO FUERTE

→ ↓ ↘ + cualquier

DEBIL MEDIANO FUERTE

HSIEN KO



+ cualquier

DEBIL MEDIANO FUERTE

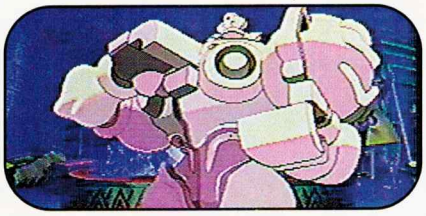
SPECIAL

DEBIL FUERTE MEDIANO MEDIANO ↑

SPECIAL

+ DEBIL MEDIANA

HUITZIL



+ cualquier

DEBIL MEDIANA FUERTE

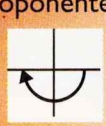
+ cualquier

DEBIL MEDIANO FUERTE

← ↓ ↙ + cualquier

DEBIL MEDIANO FUERTE

Mientras estés pegado al oponente marca.



+ cualquier

DEBIL MEDIANO FUERTE

SPECIAL

+ DEBIL MEDIANA

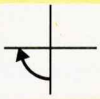
PYRON

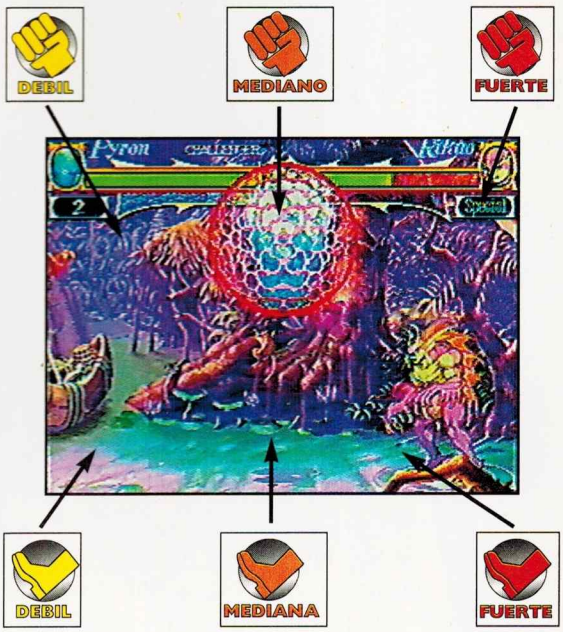
+ cualquier

+ cualquier

+ cualquier

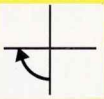
Salta y en el aire marca


+ cualquier



(Este movimiento lo puedes marcar en el suelo o saltando para teletransportarte a cualquier lugar de la pantalla según el botón que utilices).

+ cualquier


+ cualquier

SPECIAL

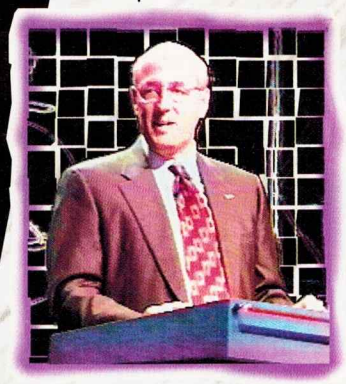
+

NINTENDO

ULTRA 64

Sin dejar lugar a dudas el artículo más esperado en este show fue el NU64 el cual hizo su aparición... pero sólo pudimos conocer el diseño de la máquina, ya que su salida fue retrasada hasta Abril de 1996 lo cual parecería mucho pero en realidad son aproximadamente 5 meses después de lo previsto.

Quizá pueda parecer extraño el retraso del NU64 pues además de que los Chips de la máquina ya estaban listos así como el diseño de la misma (y por si fuera poco manteniendo el precio original anunciado de 250 dólares); pero tal como comentó P. Main en un desayuno previo al evento, el retraso del lanzamiento de este sistema se debió más que nada a que se tomó la decisión de darles un poco más de tiempo a los diseñadores de juegos para que aprovechen mejor las ventajas del sistema en los juegos que están en desarrollo.
Esto no solo permitirá que cuando aparezca el Ultra lo haga con más títulos, sino que también sean mejores.



Ese punto lo pudimos comprobar en una reunión de prensa que organiza Acclaim antes de cada evento, ahí le pudimos preguntar a Robert Holmes, presidente de Acclaim qué pensaba del retraso que sufrió el NU64. El nos respondió que era algo bueno, ya que eso les permitiría detallar más a los programadores el título en el que están trabajando: "Turok the Dinosaur Hunter". "En ventas es una lástima que hayamos perdido la temporada navideña de 95, pero los programadores están felices pues podrán detallar mejor los juegos y conocer mejor el sistema".

El Ultra 64 será una poderosa máquina con un procesador real de 64 bit trabajando a una velocidad de 500 Mhz lo que hará que en su lanzamiento la industria de los videojuegos dé un gran salto hacia adelante en tecnología. Ahora viene la pregunta de los 64 bit (perdón son, $ 64,000.°°) ¿Qué piensas del diseño de Nintendo Ultra 64?, lo que nosotros pensamos que una idea genial es la de que tenga 4 puertos para controles de fábrica, además de que este sistema también tiene una "puertita misteriosa" en la parte de arriba del sistema. Ya por último te diremos que la nueva fecha para la presentación oficial de este sistema será los días 24, 25 y 26 de Noviembre de este año en el Shoshinkai Show en Japón, y en América será hasta Enero 5 en el CES de Las Vegas, Nevada.

Además del sistema se anunció que una nueva compañía se ha unido al Dream Team de Nintendo; esta compañía es Mindscape y el juego que han comenzado a desarrollar para el Ultra 64 se llama "Monster Dunk"; este será un título de Basketball en 3D donde podrán jugar hasta 4 personas donde los personajes son monstruos con diferentes tipos de habilidades como convertirte en una nube de humo, convertirse en murciélago, además de que el juego contará con muchas sorpresas más al tomar ventaja de todas las posibilidades del sistema.

EL DREAM TEAM

El Dream Team de Nintendo sigue llenándose de nombres importantes; si recuerdas ya habíamos hablado una vez de que Multigen estaba creado herramientas para el NU64; pues bien, la herramienta ya está lista y se llama NinGen (a ver, adivina porqué), esta herramienta dará muchas ventajas a los desarrolladores de juegos como simulación visual, realización electrónica CAD. Además también de funcionar como un excelente aplicador de texturas.

Si aún hay dudas de tu parte te podemos decir que con NinGen se crearán mundos que realmente existirán dentro del CPU y que podrán ser manipulados al antojo del desarrollador de juegos, o todavía más claro: Si alguien crea una casa con NinGen, esta podrá ser manipulada, girarla, verla desde cualquier punto de vista y hasta entrar a ella (digamos que es lo más cercano a la "verdadera realidad virtual").

Si por algún motivo te perdiste alguna de nuestras revistas anteriores (no lo vuelvas a hacer) y no sabes a lo que nos referimos cuando hablamos de Dream Team, ahora lo volveremos a explicar además de decirte qué es lo que hace cada uno de ellos. El Dream Team es la unión de varias compañías líderes en sus campos que se han unido para crear el sistema más avanzado de videojuegos y para muesra basta un botón:

NINTENDO ULTRA 64 "DREAM TEAM"

HARDWARE

Los encargados de echar a andar la máquina:

-RAMBUS INC.

Rambus Inc. con su tecnología ha logrado hacer que el CPU del NU64 corra ¡a 500 Mhz!, algo bastante impresionante tomando en cuenta que las pc's más poderosas corren a 120 Mhz.

-SILICON GRAPHICS, INC.

En unión con Nintendo, crearon todos los chips especiales así como el CPU principal del NU64 basándose en la tecnología utilizada para sus computadoras de las que tanto hemos publicado.

-WMS INDUSTRIES

En conjunto con Nintendo, WMS pudo lanzar los títulos Cruis'n USA y Killer Instincts para Arcadias, dando una pequeña muestra a los videojugadores de lo que el NU64 será.

SOFTWARE

Estas compañías han desarrollado paquetes para la programación de videojuegos en el NU64.

-ALIAS RESEARCH

Desarrolladores de herramientas para la creación de gráficos en 3D para animación; con esta herramienta se crearán naves, personajes, animales e infinidad de cosas con animación real, no dibujados, sino moldeados dentro de la computadora.

-MULTI GEN, INC.

Tal como lo dijimos, sus herramientas crearán ambientes reales de 3D. De hecho desarrollaron el programa NinGen que auxiliará y facilitará el trabajo de los programadores de juegos del NU64.

-SOFTWARE CREATIONS

De los últimos en unirse al Dream Team, ellos trabajan en las herramientas para sonido y música del NU64.

DESARROLLADORES DE JUEGOS

Estas compañías se encuentran desarrollando oficialmente juegos para el NU64, como verás muchas de ellas tienen bastante experiencia en el uso de equipos Silicon Graphics.

- **Angel Studios**
- **DMA Designs**
- **Paradigm Simulation, Inc.**
- **Rare Ltd. y Rare Coin-it Toys & Games Inc.**
- **Software Creations**
- **Lucas Arts** (Rumor solamente)

Recuerda que antes de que Nintendo invirtiera en Rare, Lucas Arts con su Industrial Light & Magic tenía el laboratorio más grande de equipo Silicon Graphics en todo el mundo.

LICENCIATARIOS

Sin perder tiempo, estas compañías se han anunciado como licenciatarios para el NU64:

- **Acclaim Entertainment, Inc. (Turok: Dinosaur Hunter)**
- **Gametek, Inc. (Robotech)**
- **Mindscape (Monster Dunk)**
- **Sierra On-Line (Red Baron)**
- **Spectrum Holobyte (Top Gun)**
- **Virgin Interactive Ent.** (??????)
- **Konami** (Sólo rumor)
- **American Softworks Corporation** (Sólo rumor)

Un último comentario acerca del poder del NU64: ¿Qué te parecen los efectos de T-1000 de la Película Terminator 2? Increíbles ¿no?; Pues déjanos decirte que las computadoras SG con las que se realizaron esos efectos son de dos generaciones atrás de la tecnología que se utiliza en el NU64 así que si ese tipo de gráficos te parece increíble espera a ver lo que el NU64 logrará.

Los GRANDES de Nintendo®

SUPER NES

INTERNATION SUPER STAR SOCCER

1

A partir de este número verás algunos cambios en la sección "Los Grandes"; el primero de ellos es que ahora para los grandes de SNES y GB serán basados en datos reales y no en estimaciones y pre-órdenes como se hacía anteriormente para evitar sorpresas.

NBA JAM TOURNAMENT EDITION

2

Aunque este método es mucho más exacto y confiable para checar la popularidad de un título tiene una desventaja: que tendrá un tiempo de retraso, por ejemplo, los datos que estás viendo en toda esta lista son del mes de Mayo del '95.

POCKY & ROCKY II

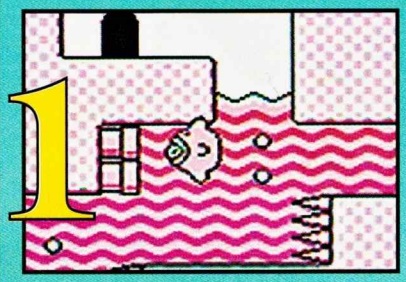
3

Quedando claros los puntos anteriores se supone que deberíamos dar explicaciones de los juegos que están en los 3 primeros lugares, pero como de ellos ya hemos hablado y era necesario que supieras esto, tuvimos que prescindir de ellas por este mes, pero para el siguiente todo volverá a la normalidad.

4.- R-TYPE 3
5.- VORTEX
6.- GP-1 PART 2
7.- DONKEY KONG COUNTRY
8.- MEGA MAN X2
9.- SUPER PUNCH OUT
10.- CHAVEZ 2

GAME BOY

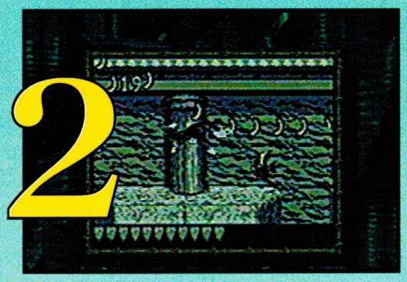
KIRBY'S DREAMLAND 2



1

Esta es una de las dos buenas opciones que hay para Game Boy para los que gusten de juegos de Scroll de lado pero que tengan muchas cosas por descubrir, para eso tienes que probar con diferentes combinaciones de armas/animales. Echale un ojo al análisis de este número.

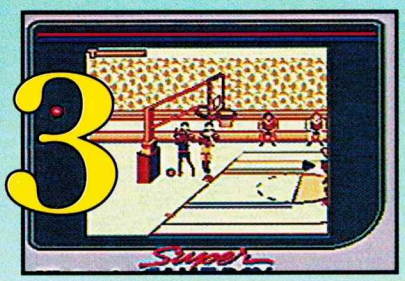
DONKEY KONG LAND



2

Esta es una buena adaptación del título de SNES y la otra buena opción que mencionábamos. Al igual que el juego original, este tiene bastantes niveles secretos pero no te preocupes si no encuentras alguno, pronto te daremos la localización exacta de cada uno de ellos.

NBA JAM TOURNAMENT EDITION



3

Este es un excelente título para los fans del llamado deporte ráfaga. Aunque este juego no contenga los mismos gráficos que la versión original, sí tiene la misma acción y control... y ¿por qué no? hasta los personajes ocultos.

4.- FIFA INTERNATIONAL SOCCER
5.- MARIO'S PICROSS
6.- MORTAL KOMBAT II
7.- NBA JAM
8.- WARIO LAND
9.- THE LEGEND OF ZELDA: LINKS AWAKENING
10.- NFL QUARTERBACK 95

NES

SUPER MARIO BROS 3

Desafortunadamente este mes tenemos que despedir a los clásicos de NES para darle paso a los clásicos de SNES, así que como "último acto" de esta sección pondremos los juegos más recomendables para este sistema y como era de esperarse en primer lugar está el rey del NES: Super Mario Bros. 3

KIRBY'S ADVENTURE

Difícilmente se podría mencionar un juego más divertido para cualquier sistema que Kirby's Adventure. Este fue uno de los últimos juegos que salió para el NES y también uno de los mejores, aunque seas de la generación de los 16 bit, te recomendamos juegues este título... si puedes.

CASTLEVANIA III

Castlevania III es considerado a nuestro juicio como toda una "obra maestra" por parte de Konami. En ningún otro juego de 8 bit encontrarás tal cantidad de detalles, gráficos, música, reto, control y variedad de caminos. O bueno ¿qué acaso no todos los Castlevanias tienen algo de eso?

4.- MEGA MAN 6
5.- BATTLETOADS
6.- NINJA GAIDEN II
7.- MIGHTY FINAL FIGHT
8.- GOAL 2 !
9.- SUPER C
10.- THE LEGEND OF ZELDA

LOS GRANDES DE U.S.A.

1.- DONKEY KONG COUNTRY
SUPER NINTENDO - NINTENDO

2.- FINAL FANTASY III
SUPER NINTENDO - SQUARE

3.- SUPER METROID
SUPER NINTENDO - NINTENDO

4.- THE LEGEND OF ZELDA - A LINK'S AWAKENING-
GAME BOY - NINTENDO

5.- NBA JAM TOURNAMENT EDITION
SUPER NINTENDO - ACCLAIM

6.- EARTH WORM JIM
SUPER NINTENDO - PLAYMATES

7.- MEGA MAN X 2
SUPER NINTENDO - CAPCOM

8.- DONKEY KONG
GAME BOY - NINTENDO

9.- MORTAL KOMBAT II
SUPER NINTENDO - ACCLAIM

10.- ILLUSION OF GAIA
SUPER NINTENDO - NINTENDO

LOS GRANDES DE JAPON

1.-J. LEAGUE 95 EXCITE STAGE
SUPER FAMICOM - EPOCH SOFT

2.- SUPER BOMBERMAN 3
SUPER FAMICOM - HUDSON SOFT

3.- CHRONO TRIGGER
SUPER FAMICOM - SQUARE SOFT

4.- RPG SUPER DANTE
GAME BOY - ASCII

5.- ROCK MAN 7 (MEGA MAN 7)
SUPER FAMICOM - CAPCOM

6.- ROMANCE OF THREE KINGDOMS IV
SUPER FAMICOM - KOEI

7.- DRAGON BALL Z
SUPER FAMICOM - BANDAI

8.- SUPER ROBOT GREAT BATTLE
SUPER FAMICOM - BANPRESTO

9.- SUPER DONKEY KONG (DKC)
SUPER FAMICOM - NINTENDO

10.- GUNDAM CROSS DIMENSION 0079
SUPER FAMICOM - BANDAI

LOS RECORDS

ADDAMS FAMILY
SPARK
ALADIN
PEDRO BONILLA FLORES
ALIEN VS. PREDATOR
JOSE LUIS AMARO DIAZ
AL UNSER JR.
PEDRO BONILLA FLORES
ANIMANIACS
JESSICA INGLATERRA M.
JOSE LUIS AMARO DIAZ
ART OF FIGHTING
JOSE LUIS AMARO DIAZ
JORGE A. CARRILLO
AXELAY
PEDRO BONILLA FLORES
JORGE A. CARRILLO
BART'S NIGHTMARE
JESSICA INGLATERRA M.
BATMAN RETURNS
PEDRO BONILLA FLORES
JOSE LUIS AMARO DIAZ
BATTLEMANIACS
APROZT
BATTLETOADS
PEDRO BONILLA FLORES
BATTLETOADS-DRAGON
APROZT
BREATH OF FIRE
PEDRO BONILLA FLORES
BUGS BUNNY RABBIT R.
JESSICA INGLATERRA M.
CONTRA III
LUZY R.P.G.
PEDRO BONILLA FLORES

CYBERNATOR
JESUS URBANO CARRILLO H.
CHAVEZ
JOSE LUIS AMARO DIAZ
DONKEY KONG C.
RODRIGO ORTIZ 101%
LIMBO Y QUIMERA 101%
PEDRO BONILLA FLORES
JOSE LUIS AMARO DIAZ
DOUBLE DRAGON 2 G.B.
JAVIER LOPEZ GARCIA
FATAL FURY
JESSICA INGLATERRA M.
PEDRO BONILLA FLORES
FATAL FURY 2
PABLO SANTIAGO ALDANA
FLASH BACK
PEDRO BONILLA FLORES
FINAL FIGHT 2
LUZY R.P.G.
SPARK
FINAL FANTASY III
MANUEL GUZMAN MENDEZ
IVAN PAREDES ORTIZ
F-ZERO
LUIS ALBERTO LANDA ROJAS
GOAL
LUZY R.P.G.
GOOF TROOP
PEDRO BONILLA FLORES
ILLUSION OF GAIA
JESSICA INGLATERRA M.
LUZY R.P.G.
KING OF MONSTER
AXY-LA

MADDEN 94
PEDRO BONILLA FLORES
MANIAC MANSION
LIMBO Y QUIMERA
MAXIMUM CARNAGE
PEDRO BONILLA FLORES
MEGA MAN 4
PEDRO BONILLA FLORES
MEGA MAN X
PEDRO BONILLA FLORES
JOSE LUIS AMARO DIAZ
MEGA MAN X2
MIGUEL REGALADO B.
PEDRO BONILLA FLORES
MICKEYMANIA
JESUS URBANO CARRILLO H.
MORTAL KOMBAT
LUZY R.P.G.
SPARK
JOSE LUIS AMARO DIAZ
MORTAL KOMBAT II
JESSICA INGLATERRA M.
LUZY R.P.G.
AXY-LA
SPARK
JOSE LUIS AMARO DIAZ
JORGE A. CARRILLO
NBA JAM
LUZY R.P.G.
JOSE LUIS AMARO DIAZ
SPARK
LUIS HECTOR
NFL FOOTBALL
PEDRO BONILLA FLORES

ROBO COP 2
PEDRO BONILLA FLORES
PRINCE OF PERSIA
PABLO SANTIAGO ALDANA
SECRET OF MANA
JESSICA INGLATERRA M.
LUZY R.P.G.
STAR FOX
PEDRO BONILLA FLORES
JOSE LUIS AMARO DIAZ
LUIS ALBERTO LANDA ROJAS
STREET FIGHTER II
JAVIER LOPEZ GARCIA
JESSICA INGLATERRA M.
LUZY R.P.G.
JORGE A. CARRILLO
IVAN PAREDES ORTIZ
RICARDO CASTILLO
S. FIGHTER II TURBO
JESSICA INGLATERRA M.
LUZY R.P.G.
JORGE A. CARRILLO
SUNSET RAIDERS
LUZY R.P.G.
SUPER CASTLEVANIA IV
LUZY R.P.G.
SUPER GOAL 2
JOSE LUIS AMARO DIAZ
SUPER S. FIGHTER II
PEDRO BONILLA FLORES
LUIS ALBERTO LANDA ROJAS
SUPER DOUBLE DRAGON
LUZY R.P.G.
PEDRO BONILLA FLORES

JORGE A. CARRILLO
SUPER MARIO BROS. 1
JAVIER LOPEZ GARCIA
LIMBO Y QUIMERA
PEDRO BONILLA FLORES
JOSE LUIS AMARO DIAZ
SUPER MARIO BROS. 2
LIMBO Y QUIMERA
JOSE LUIS AMARO DIAZ
PEDRO BONILLA FLORES
SUPER MARIO BROS. 3
PEDRO BONILLA FLORES
JOSE LUIS AMARO DIAZ
SUPER MARIO WORLD
LUZY R.P.G.
LUIS HECTOR
JAVIER LOPEZ GARCIA
LIMBO Y QUIMERA
PABLO SANTIAGO ALDANA
PEDRO BONILLA FLORES
JOSE LUIS AMARO DIAZ
LUIS ALBERTO LANDA ROJAS
JORGE A. CARRILLO
SUPER MARIO KART
PEDRO BONILLA FLORES
SUPER METROID
JOSE LUIS AMARO DIAZ
SUPER PUNCH OUT
ANGELIZ
SUPER STAR WARS
PEDRO BONILLA FLORES
JAVIER LOPEZ GARCIA
SUPER TURRICAN
EL CLUB SIN NOMBRE

TECMO SUPER NBA B.
CHAMOY
TERMINATOR 2
PEDRO BONILLA FLORES
THE LION KING
JESSICA INGLATERRA M.
LIMBO Y QUIMERA
JESUS URBANO CARRILLO H.
TMNT III
PEDRO BONILLA FLORES
TMNT IV
AXY-LA
JOSE LUIS AMARO DIAZ
JOSE RAMOS
TALE SPIN
PEDRO BONILLA FLORES
TOP GEAR
LUZY R.P.G.
TOP GEAR 2
AXY-LA
VIRTUAL BART
JESUS URBANO CARRILLO H.
WORLD HEROES 2
SPARK
JOSE LUIS AMARO DIAZ
AXY-LA
JORGE A. CARRILLO
X-MEN
ANGELIZ
ZELDA I
PEDRO BONILLA FLORES
ZELDA III
LUZY R.P.G.
PABLO SANTIAGO ALDANA

COLABORACION ESPECIAL:

NATHALIE DE MARCE
FABRICE V. CONNEHAYE

GRACIAS A:

EMILIO BRIONES
JONATAN GUADARRAMA
GERARDO BARROETA
ALBERTO CALVA FAYAD
JAIME ACEVEDO
SORULLO-CABLE
MANUEL LOPEZ
JOSE BORJA VEGA
CESAR ORTIZ ORTIZ
NAHUM CORREA
MARTIN LLAMAS
DANIEL HARO
HECTOR TORRES
JOSE ESTRADA M.
BARTMAN
FRANCISCO J. GONZALEZ
FREDY SALINAS
VICTOR BARAHONA
RAUL COSIO
LUIS LAGUNA CHAVEZ
EL VARON ROJO
E.C.R.
JUAN CARLOS
DAVID ARIAS VAZQUEZ
ALEJANDRO QUEZADA
HECTOR GARCIA GONZALEZ
EMANUEL PEREZ SILVA
JOAQUIN PIÑA ARJONA
JORGE CASTILLO PEREZ
JESUS GUZMAN
OCTAVIO AGUIRRE
LUIS GALINDO GARCIA
BAD AND MAN
QUIMERA
AUGUSTO PEREZ SEGURA
JULIO GARCIA SANTANA
ISMAEL ROSSILLO
DIAN
ASAEL ZAMORA
NOEL RODRIGUEZ S.
ANGEL VERDUZCO J.
FRANCISCO VATANAEL J.
ALEJANDRO RODRIGUEZ
HECTOR HERNANDEZ C.
JAURO RODRIGUEZ C.

MIGUEL ANGEL REGALADO
DANIEL RODRIGUEZ LUGO
LUIS ARTURO PEREZ D.
JUAN PABLO RUIZ ROJAS
EL BUA
CESAR GUTIERREZ PEREZ
RAFAEL ATABLE
RICADO ELORZA DEL VALLE
AUGUSTO JAPHET AVILA
ROGER PERRIER
RODOLFO PONCE PRADO
RICARDO QUIJADA
HUGO LARA
GERARDO ZAMORA F.
JOEL MARTINEZ RODRIGUEZ
ADOLFO MARQUEZ R.
NOEL GUTIERREZ B.
EL PITUKO
VINNIE PEREZ FONSECA
RAYMUNDO GALINDO P.
PEDRO MENDOZA FLORES
MOUSER
FELIPE MOTA GONZALEZ
ALEJANDRO DURAN G.
OMEGA RED
TAPIA
JOSE A. LOPEZ
LUIS SOTO ROMERO
RICARDO
JESSICA INGLATERRA
RICARDO CASTILLO
ADAN XIRAU
HERMES EMILIO SOLIS
VAGO
SPIDER-MAN
MARCOS ALBERTO CABRERA
FERNANDO PEREZ
CARLOS VALERIO RGUEZ.
CABLE Y RENE
ROBERTO MONTES DE OCA
OKIXEM
LUIS ZENDEJAS BUSTOS
ARTURO RANGEL
ALONSO HERNANDEZ
JOSUE DEMI CASTELLANOS
BLADE
ENRIQUE ESQUEDA P.
LUIS LANDA ROJAS
GUILLERMO ALBA
ALO
ESTEBAN LEON FIERRO
JOSE LUIS MONTERA
LUIS ALFONSO LOPEZ
ALEJANDRO ARCUDIA HDEZ.
CARLOS FLORRES TORNEL

ISRAEL JUAREZ SALAZAR
VICTOR ROQUE FERIA
CHUN-LI
JOSE RAMOS
MANUEL ACUÑA
CIRO CAMACHO Q.
ROSENDO I. PRADO
RAMIRO VAZQUEZ MAGAÑA
CARLOS SERRANO ARELLANO
EL FEO
ANTONIO LEGARRETA DIAZ
FELIPE DE JESUS QUEZADA
GUILLERMO LEGORRETA A.
ANTOLIN MEZA RUIZ
LUIS A. MARTINEZ RANGEL
JORGE ANGELES ESPINOSA
JORGE ISAAC PERALES
STRYFE
JAVIER ALMARAZ GUILLEN
JORGE I. ARCHIAGA A.
LOKI
VICTOR GABRIEL FLORES
RICARDO TORRES RAMOS
JAVIER SERRATOS LOPEZ
LUCKY Y WILD
JORGE TULTECA LEDESMA
THE END
GASTON OLEA CORREA
RICARDO RODRIGUEZ M.
JOSE COLUNGA
MERLIN ALI REVES LANDEROS
JOSE ALBERTO MADRID
ALBERTO ZAVALA
JOEL PINZON MUÑOZ
X-MEN
CARLOS CHAVEZ PECH
ROBERTO CHONG
RAFAEL GUEVARA
TNT II
RAY 94
HERIBERTO JACQUES M.
ANTONIO SANCHEZ
CARLOS CICERO
ALEJANDRO JOSE
JOSE ANTONIO RODRIGUEZ
GREGORIO RODRIGUEZ T.
MOISES MATA ARCE
FAMILIA MATA ROJO
GUSTAVO VELAZQUEZ RIOS
JOSE LUIS VELAZQUEZ
RODRIGO FABIAN LANDERO
ALFREDO HERNANDEZ P.
I.V.A.
ANGELICA MOTA DIAZ

ABRAM SHEHAIDI S.
JORGE H. MONROY QUINTERO
VICTOR PIMENTEL
DIEGO TOSCANO LOPEZ
VICTOR ALEJANDRO HURTAD
JAIRO RODRIGUEZ CARRILLO
MOSRTON Y DIDY
LUIS HECTOR
CHRISTIAN BERMEJO HDEZ.
JESUS VARGAS DOMINGUEZ
ERICK JIMENEZ ZULETA
ANGEL TORRALBA DURAN
VICTOR MORALES ALVAREZ
EDGAR CASTELLANOS B.
GILBERTO REYES GARCIA
ROBERTO ALFONSO
RODRIEGO REYES RAMIREZ
CARLOS AVILA OLIVARES
RAUL XOLAPA HERNANDEZ
CARLOS BAEZ DE HOYOS
LUIS E ISAAC LOPEZ C.
JACOBO BERRA
MARIA CHAVEZ PEREZ
RAMIRO GOMEZ PEREZ
LA FUERZA Y MADUREZ
TOMAS VLADIMIR D.
LUIS LEONARDO
MARCO ANTONIO RIOS GLEZ.
ROGELIO TORRES CABRERA
RAFAEL ZAVALA
JORGE CUELLAR
EDGAR RODRIGUEZ
FERNANDO HERNANDEZ
MARIO GUTIERREZ
MARIO YEE CASTRO
OSCAR COYOLI JIMENEZ
ONGELIZ
MIGUEL MORENO HDEZ.
GUILLERMO LERMA L.
AMRIO SANCHEZ SASORES
ERICK SANCHEZ SASORES
EDWARD NIGMA
LUIS BRETON ACEVEDO
LYNX
JESUS LUGO HERNANDEZ
QUETZALCOATL RIVERA S.
WILL

CONTESTAMOS A:

VIPERBY NITUS
CARLOSTORTHON LOPEZ
REL

CARLOS CRUZ GARCIA
VICTOR M. OCHOA
BENITO FLORES GARZA
ALEJANDRO HERNANDEZ
CHUK-TIO GRAZ
LUIS SERRANO G.
RICARDO ROMANO M.
SPEED MAXIUN
JAM
LUIS PALACIOS CISNEROS
ROBERTO CHIN K.
DIAN
ALEJANDRO RODRIGUEZ
HECTOR SILLER SOTO
DANIEL RODRIGUEZ LUGO
NICOLAS SALDAÑA GOMEZ
AUGUSTO JAPHET AVILA
DAMIAN PEREZ FLORES
ISAY BOLANEGRA RAMOS
LUIS VAZQUEZ TELLEZ
RICARDO CASTILLO
MARCOS CABRERA MTNEZ.
EDGAR TAKAHASHI
JESUS ALMANZA GARCIA
CARLOS ROJAS OSORIO
WAKKO WARNER
LUIS ALFONSO LOPEZ
FERNANDO HINOJOSA R.
ALFONSO AVILA MARTIN
EL FEO
JAIME FLOSEFAFA QUEZADA
CARLOS CHAVARRIA .
LUIS JORGE GUERRERO
LUCKY Y WILD
FRNCISCO G. MARTINEZ
C..S.D.A.
FERNANDO OJEDA M.
MARIO MURGUIA PEREZ
HUGO GUERRERO AVILA
LUIS VELAQUEZ CORTES
NESTOR JARDIEL SANCHEZ
LEONARDO AGUAYO H.
JUAN FRANCISCO MORALES
MAX BOULOUF H.
ROBERTO MARTINEZ GLEZ.
ORLANDO A. COALVAN
MARCOS CARNAGE II
LUIS MARTINEZ GIL
MARK
JULIAN RUBIO
EMILIO MARTINEZ A.
VICTOR PIMENTEL
JUAN MAYORAL LEZA
HECTOR AREVALO LUNA
SAUL GONZALEZ HDEZ.

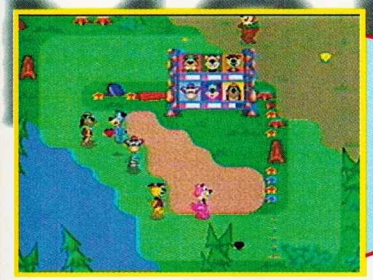
ROCA
JUAN PABLO BARRIOS
ALXIS VILLAREAL CATAÑEDA
CLUB NINTENDO 2099
MIGUEL CARRION MAYO
FRANCISCO REVELES A.
EDGAR G. HERNANDEZ Z.
ARIEL IZUCAR OCHOA
CARLOS CORONEL R.
RAUL LOPEZ LOPEZ
ALBERTO VEGA PEÑALOZA
ANTONIO GODNEZ M.
FERNANDO GUZMAN M.
BRUNO MARTORELLI H.
JOSE MORA TORRES
HUGO GONZALEZ G.
EMMANUEL BASURTO
DENNIS ELOIR CARDENAS
CARLOS V. RODRIGUEZ
JOSE LOPEZ SALAZAR
MANUEL CISNEROS
JAIME GAONA SOLIS
JAVIER CANDIA R.
JAFACO BROS.
FEDERICO ESPRIU TINOCO
GERARDO RUVALCABA L.
FRANCISCO JAVIER O.

COLABORARON:

MARTIN LLAMAS
GREEN RANGER
CESAR GUTIERREZ PEREZ
CARLOS MORENO A.
FELIPE MOTA GONZALEZ
JESUS AREVALO R.
DANIEL GUTIERREZ
OKIXEM
ARTURO HINOJOSA REYES
JORGE ROMERO SUAREZ
JESUS HURTADO M.
RAZOR RAJAH
EDUARDO ZICONA C.
GREGORIO VAZQUEZ R.
MARIO ALBERTO PEREZ
JULIAN RUBIO
ADELY URBINA R.
CESAR PADILLA RIVERA
JAVIER CERVANTES PINTOR
GERARDO JEFFREY N.
ALEJANDRA SANCHEZ M.
ALVARO ROCHA
LUIS RINCON BARRIOS

Hanna-Barbera Turbo Toons

Ultimamente si un grupo de personas o cosas buscaban al mejor de ellos se organizaban una buena pelea, pero ese no es el estilo de los Toons, ellos prefieren organizar una buena carrera. Hi Tech siempre se ha caracterizado por sacar juegos para pequeños jugadores y Turbo Toons es uno más de ellos.



La trama de este juego es tan simple como correr alrededor de una pista, para eso tú puedes elegir a uno de entre los 6 persnajes de caricatura ya conocidos como son: Don Gato, Yogui o Snaggle Puss, etc. Por cierto una de las cualidades de este título es que es para que lo jueguen de 1 a 5 personas simultáneamente.

Además de esa cualidad, hay muchas opciones disponibles, por ejemplo, en una pantalla especial de opciones podrás elegir cosas como el tipo de dificultad, contra quién competirás (CPU o jugador), la liga en la que correrás y las pistas, todas estas opciones están en una pantalla hecha con la intención de ser muy simple pero te será un poco complicado descifrar.

Cada uno de los personajes tiene sus típicas y diferentes características, así que tendrás que elegir al que más te acomode, pero dentro de la carrera verás que aparecen unas joyas en tu camino las que al tomarlas tendrán diferentes efectos. Unas te darán puntos, otras harán que aparezca una molesta nube arriba de ti y las blancas permitirán aumentar alguna capacidad en particular de tu personaje, esto claro, al finalizar la carrera.

En cada una de las pistas tendrás peligros especiales como la inoportuna aparición de algunos personajes conocidos que seguramente te harán tropezar, aunque también no es necesario que aparezca alguien pues hay algunas pistas que por sí solas son algo complicadas por los obstáculos naturales

Turbo Toons es un juego exclusivamente para jugadores jóvenes, pues su reto no es nada elevado y el sistema de juego es muy simple. Tanto que algunos lo verán aburrido. Los gráficos del juego son muy simples pero los displays están bien; el audio está sacado de las caricaturas lo que al principio será simpático para algunos pero después de un buen rato de oír resortes como que ya no te parece tan bien. Así que nosotros lo recomendamos sólo para principiantes (incluyendo a muchos papás).

THE BRAINIES

Si resolver rompecabezas es tu fuerte, éste es un juego para tí. The Brainies es uno de los nuevos títulos de la compañía Titus y realmente sí que presenta un gran reto para los videojugadores, pues requiere de mucha estrategia. El objetivo del juego es simple, si sólo lo explicamos: "Debes llevar a cada Brainie y ponerlo encima de cada una de las bases correspondientes al color del Brainie" (¡Ja!, ¿sólo eso?). El problema radica en que estas bolas de pelos no muy inteligentes, sólo avanzan en línea recta, ya sea arriba, abajo, izquierda o derecha pero siempre en línea recta y no hay forma de detenerlos hasta que chocan con una pared, otro Brainie o alguno de los muchos items que hay en cada nivel y que te detallaremos en este análisis.

El juego tiene 100 niveles a resolver, quizá en algunos sean sólo un par de Brainies los que haya que acomodar, quizá en otros sean hasta 8, lo importante de este juego es planear tu estrategia para así avanzar al siguiente nivel, pero ojo: En cada una de las pantallas tienes un tiempo límite el cual es muy reducido así que las cosas no sólo hay que hacerlas bien, también hay que hacerlas rápido.

Ahora veamos un pequeño avance de los niveles y los items, los primeros 9 niveles son de práctica, aquí no hallarás otra cosa que una señal de "stop" que detendrá el camino de los Brainies, esto son niveles muy sencillos y que no le causarán problemas a nadie.

En los niveles del 10 al 19 te encuentras con un item nuevo que es la flecha, cuando un Brainie camina hacia una de ellas, su dirección cambia hacia donde está apuntando la flecha, la simple introducción de este implemento le da al juego mucha más complejidad.

Los niveles del 20 al 29 introducen otro implemento, los teletransportadores, estos items son de diferentes colores y transportan a un Brainie de un lugar a otro de la pantalla. Al teletransportarse un Brainie aparece caminando en la misma dirección en la que iba en el otro teletransportador; otra cosa que es muy importante, es que sepas que si un Brainie de otro color está parado sobre uno de los dos teletransportadores, automáticamente anula al otro.

Del nivel 30 al 39 aparecen unas bases que rebotarán a cualquier Brainie que las toque; este implemento más que funcional, es un estorbo que hará que muchas posibles soluciones lógicas se vayan a la basura, estos resortes unidos con unas cuantas flechas pueden causar un caos tremendo con un Brainie.

En los niveles 40 al 49 no aparecen nuevos items, pero si hay bastantes problemas puesto que aquí comienzas a encontrar problemas de hasta 3 Brainies de un mismo color.

Ya por último veremos los niveles del 50 al 59 y del 60 al 69. En los primeros encontraremos unos candados de diferentes colores y que solamente podrán ser desactivados por Brainies del mismo color que el candado.

En los siguientes niveles verás bombas de diferentes colores, si un Brainie llega a tocar a alguna que sea de su mismo color irremediablemente será destruido, la única forma de evitar que esto pase es tomando la figura del "Joker" (ahora ya sabes para qué sirve).

Cada que termines 5 niveles obtendrás un passbrain, el cual esta formado con Brainies de colores en cierto orden, cada que pongas un password (¡Ups! passbrain) tienes derecho a 3 continues, si la riegas en un nivel lo puedes cancelar presionando L y R; así que ten cuidado de no presionarlos si estas haciendo las cosas bien pues esto te costará un continue.

The Branies es un juego de extremos: Por un lado, el reto que presenta es muy elevado, muchos niveles son difíciles de resolver y necesitan de mucho ingenio, pero por otro lado el factor diversión es casi nulo y para acabar, los personajes no tienen mucho carisma (es más simpático cualquier tetrad de Tetris). Como conclusión este juego sólo es recomendable para los que gusten de resolver problemas difíciles.

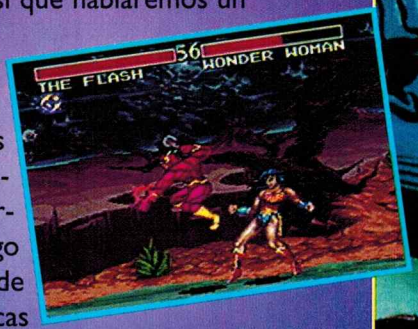
JUSTICE LEAGUE TASK FORCE

Nuestro planeta se ve nuevamente en problemas, pues un poderoso ser llamado Dark Seid ha decidido tomar la tierra con métodos no muy sanos como destruir algunas ciudades.

Decididos a no dejar que Dark Seid siga con su plan los miembros de la liga de la justicia han decidido reunirse para ver qué medidas tomar, pero lo que no saben es que Dark Seid les ha tendido una trampa.

Justice League Task Force es uno de los nuevos juegos de Sunsoft (ahora bajo la distribución de Acclaim) donde podrás manejar a 6 de los héroes más importantes de DC Comics como Superman, Batman, Flash, Aquaman, Green Arrow y Wonder Woman. Otra cosa que debes saber es que este es un juego de pelea y que cada super héroe tiene su básico arsenal de movimientos especiales y 6 tipos de golpes.

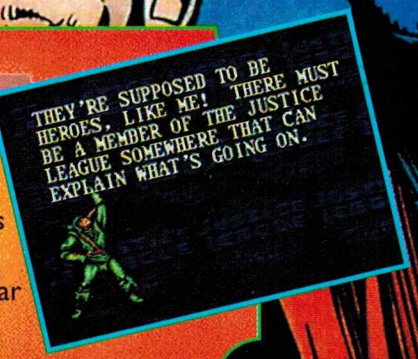
Seguramente ahora has de querer saber qué tan bueno es este videojuego comparado a otros de pelea, así que hablaremos un poco más a fondo de sus características: La movilidad es regular, los valores de los personajes son algo parecidos a los de Street, hay músicas de fondo muy buenas y los poderes son más o menos fáciles de sacar.



Al prender tu SNES con este juego, verás que tiene 3 opciones para escoger y que son las siguientes:

HISTORY

Este es el modo de un jugador, aquí escoges a cualquiera de los 6 super héroes. Al elegir a tu personaje pelearás contra los otros super héroes o los que se supone son tus amigos; al derrotarlos te enfrentarás entonces a jefes incluyendo al temible Dark Seid. En este modo de juego al continuar no puedes elegir otro personaje.



WONDER WOMAN

Este personaje tiene un par de cualidades que debes aprovechar, el poder reflejar los poderes y el alcance de su lazo mágico.

HOVER

+ Cualquier Patada.
Si presionas otra vez patada en el aire te lanzarás contra tu enemigo.

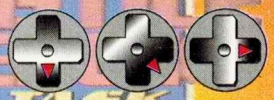
GUARD REFLECT

+ Cualquier Golpe

MAGIC LASSO

+ Cualquier Golpe.

FLIP KICK



+ Cualquier Patada.

BATMAN

Este también popular personaje tiene regular velocidad y fuerza; su punto fuerte es que tiene un par de ataques que pueden golpear al enemigo si lo marcas cuando el otro te lance un poder.

BATARANG

+ Cualquier Golpe.

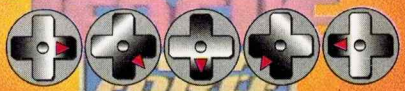
GLIDE KICK

+ Cualquier Patada.

SLIDE KICK

+ Cualquier Patada.

SMOKE BOMB DROP KICK



+ Cualquier Patada.

THE FLASH

Este es el héroe más rápido de los 6, además de eso tiene una fuerza regular y la habilidad de escabullirse atrás de un enemigo.

TORNADO BLAST

+ Cualquier Golpe.

DASHING UPPERCUT

+ Cualquier Golpe.

QUICK DASH

+ Cualquier Golpe.
Golpe débil: Lejos del enemigo
Golpe medio: Cerca del enemigo
Golpe fuerte: Atrás del enemigo.

SPEED PUNCHES

Presiona repetidamente cualquier botón de golpe.

VS. MODE

Sí, este es el modo en el que dos jugadores podrán competir entre ellos. Las ventajas de este modo de juego son: que puedes escoger a todos los personajes, al final de cada encuentro puedes cambiarlos y hay handicap para nivelar un poco las cosas.

BATTLE

Esta opción es una mezcla de las dos anteriores, ya que aquí juegas contra el CPU pero ya puedes elegir a todos los personajes incluídos los 3 jefes. Aquí al continuar podrás elegir de nueva cuenta personaje; por cierto, aquí hay un truco muy "original" para Vs. Mode y Battle: Si antes de cada encuentro presionas y mantienes el botón Select entrarás a una pantalla de opciones donde podrás cambiar la posición de tus botones, escoger si quieres tiempo o no y modificar la dificultad.

Bueno, todo lo anterior fueron datos del juego, ahora veamos rápidamente los movimientos de cada uno de los super héroes.

SUPERMAN

Quizá uno de los super héroes más conocidos, Superman tiene poderes realmente devastadores, pero él es algo lento y no tiene patadas (tipo Balrog en SF II).

HEAT VISION

+ Cualquier Golpe.

HOVER

+ Cualquier Patada.
Al volar te puedes mover un poco, si presionas cualquier botón de golpe te lanzarás con un ataque.

FLYING THRUST PUNCH

+ Cualquier patada.

FREEZE BREATH

+ Cualquier Golpe.
Después de congelar a tu enemigo podrás atacarlo.

AQUAMAN

El es otro poderoso personaje, aunque su Water Blast sea algo lento los otros 3 poderes son excelentes si aprendes a usarlos.

WATER BLAST

+ Cualquier Golpe.

UPPERCUT PUNCH

+ Cualquier Golpe.

Cuando ejecutes este movimiento podrás atravesar algunos poderes enemigos.

LEAPING SLAM PUNCH

+ Cualquier Golpe.

SLIDE KICK

+ Cualquier Patada.

GREEN ARROW

Aunque no muy fuerte ni rápido Green Arrow tiene la habilidad de atacar a distancia y a cualquier parte de la pantalla con sus flechas.

FLAME ARROW

+ Cualquier Golpe.

JUMPING ARROW

+ Cualquier Golpe.

ICE ARROW

+ Cualquier Patada.

DIAGONAL DOWN ARROW

+ Cualquier Patada.

Además de los movimientos especiales de cada personaje hay 2 cosas más que puedes hacer y es retroceder o avanzar rápidamente con sólo presionar dos veces adelante o atrás en el control. Esta es otra buena opción y al avanzar algunos de los personajes dan un pequeño golpe a sus rivales.

Este juego puede parecer interesante por los personajes que tiene, pero desgraciadamente no es así, ya que la acción es muy lenta, hay poca variedad de poderes y peleadores

(Sólo 9) y casi no hay combos. Básicamente se podría decir que este juego es recomendable para los que sean fans de estos personajes y no sean muy exigentes.

INFORMACION SUPERNESESARIA

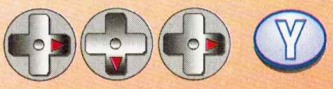
SWAT KATS

Megakat City se encuentra en peligro ya que está siendo atacada por terribles delincuentes. Afortunadamente existe un escuadrón de rescate que será capaz de salvar a Megakat City.

Swat Kats es un juego creado por Hudson, basado en la serie de dibujos animados del mismo nombre. Aquí tienes que salvar a Megakat de los malvados personajes como Dark Kat, Doctor Viper, Madkat y los Metallikats, asumiendo el papel de T-Bone o Razor, los integrantes del escuadrón, que cuentan con habilidades felinas para combatir al mal.

MOVIMIENTOS

Y Disparar.- Dependiendo del nivel de experiencia que tengas, dispararás diferentes armas que irán siendo más poderosas.



Con este movimiento conectas un Upper que te ayudará a eliminar a tus enemigos más fácilmente.

B Brincar.- Si brincas hacia alguna pared podrás trepar por ella.

A Especial.- Si manejas a T-Bone, podrás disparar balas explosivas que te permitirán destruir paredes.

Si vas con Razor podrás volar con el cohete de propulsión que carga en su espalda.

L+R: Gritar

Mientras más enemigos y monedas juntes, mayor será tu nivel de energía y el poder de tus armas. Con esto vas ganando experiencia y podrás terminar este juego con mayor facilidad.

MISIONES

MUNDO 1 DR. VIPER

Una bacteria gigante está destruyendo Megakat City. El Mayor Masx ha pedido la ayuda de los Swat Kats, así que tendrás que acudir al llamado del deber. Aquí la acción se desarrolla en los edificios y las calles de Megakat donde bacterias gigantes creadas por el Doctor Viper están ocasionando desastres. Pero el principal problema no son estas bacterias, ya que son pequeñas comparadas con la principal y que te hará pasar momentos difíciles y para derrotarla tendrás que hacer uso del avión de los Swat Kats y poder llegar al interior de una bacteria. ¿Emocionante o asqueroso? Las dos cosas, ya que como verás la pantalla, o mejor dicho el fondo irá girando cada vez más rápido conforme vayas bajando (es recomendable que no comas antes de jugar esta parte, porque de lo contrario tendrás que hacer uso de jabón y zacate).

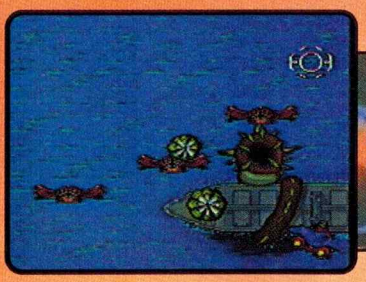
Ya adentro de la bacteria, tendrás que eliminarla disparándole al "corazón", pero aquí también tendrás ciertos problemas gastrointestinales sino sigues nuestro consejo.

Después de derrotar a su creación, el Doctor Viper escapa introduciéndose a las alcantarillas y tendrás que seguirlo hasta su guarida para poder derrotarlo, y no creas que el camino será fácil, ya que plantas gigantes y mutaciones de insectos te atacarán impidiendo que puedas llegar a la salida. Después de sobrevivir, tendrás que vértelas con el Doctor Viper.

MUNDO 2 MAD KAT

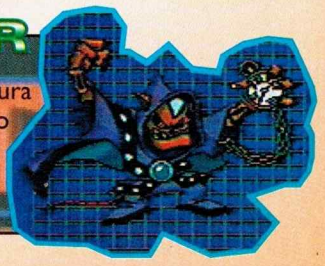
Madkat está causando graves problemas en el parque de diversiones. Unos niños han sido raptados, así que tendrás que rescatarlos. Ahora tendrás que ir avanzando por todo el parque de diversiones cuidándote de los trucos y trampas que Madkat ha preparado para ti. También tendrás que hacer uso de todas las atracciones para poder llegar al cuarto de los espejos, lugar donde se esconde Madkat y que está lleno de trampas y puertas (un laberinto). Para este nivel es recomendable usar a T-Bone, ya que existen muchas paredes que estorban y que su arma puede destruir.

Al llegar con Madkat empezarán tus problemas, porque él hará uso de trucos sucios que sólo con tu habilidad podrás evitar. .



MUNDO 3 THE PAST MASTER

Un barco petrolero ha sido atacado por una gigantesca criatura marina, así que tendrás que rescatar a la tripulación. Esto suena como si tuvieras que hacer uso del avión otra vez, y claro, no podía faltar otra escena como la de la bacteria,

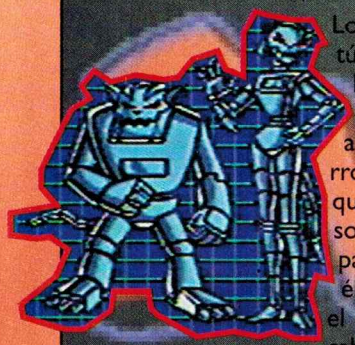


sólo que aquí no tendrás que preocuparte por traer el trapeador y el jabón, ya que el fondo no rotará, sino hasta que llegues al interior del monstruo donde serás atacado con saña.

Después de haber derrotado al terrible monstruo, serás enviado al pasado en venganza por lo que hiciste, así que prepárate a afrontar los peligros que existen en el bosque encantado que tendrás que pasar para llegar a un enorme castillo lleno de sorpresas no muy agradables y que ha sido invadido por Pastmaster. Aquí encontrarás enormes tarántulas que han invadido los techos, demonios que esperan por ti para atacarte, monstruos que te arrojarán rocas al verte y otros peligros que tendrás que afrontar.

Por otro lado tendrás que avanzar por la parte exterior del castillo, donde un enorme Dragón te atacará haciendo las cosas más difíciles. Finalmente, tendrás que llegar a la torre principal para enfrentar a Pastmaster quien te recibirá amablemente en compañía de un monstruo que petrifica con sus rayos, así que ten cuidado, ya que si eres alcanzado por uno quedarás fuera de combate.

MUNDO 4 THE METALLIKATS



Los "Metallikats" han robado el 1er. Banco de Megakat City, y tú tienes que detenerlos. Después del robo, éstos escaparon hacia el subterráneo, así que tendrás que cuidarte de lo que te espera (trampas y enemigos desde la entrada), pero la acción no sólo se desarrolla en la estación, tienes que seguir tu búsqueda sobre el techo del tren para poder introducirte en él y derrotar a un sujeto, el cual te encontrarás en la cabina del tren, y no es muy amigable que digamos.

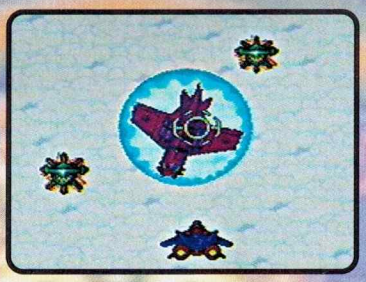
Después de esto entrarás a algo así como el cuarto de máquinas que controla a todos los trenes del subterráneo. Aquí también encontrarás enemigos que se han apoderado de las instalaciones y que harán todo para no dejar que pases.

Al salir de aquí entrarás a un lugar muy obscuro donde de vez en cuando serás alumbrado, así que tendrás que proceder con cuidado. Aquí hay muchas vidas, sólo hay que buscar bien.

Por fin, estás afuera y a un paso de la guarida de los Metallikats, "sólo" hay que subir hasta la parte final de la torre, cosa muy fácil si no fuera por los robots que te disparan sin piedad, y por los picos que salen de la pared.

Finalmente te enfrentarás a los poderosos Metallikats y a su devastadora máquina que te hará añicos si no esquivas sus bolas de picos.

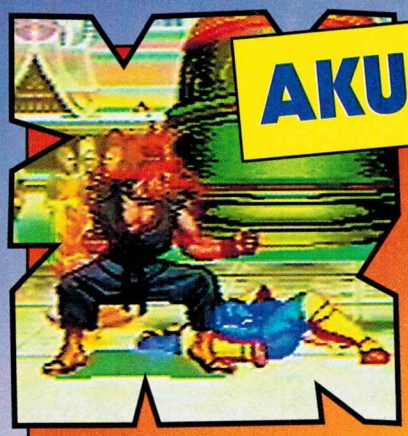
Has llegado a la fortaleza secreta de Dark Kat para poder derrotarlo de una vez por todas. Pero la cosa no es tan fácil, primero tendrás que ir siguiéndolo hasta llegar a su base. Al llegar aquí todo se vuelve muy complicado, ya que el enemigo te estaba esperando para recibirte calurosamente. Y cuando estabas a punto de alcanzarlo Dark Kat se escapa en su nave, así que tendrás que perseguirlo, con tu avión por supuesto. Aquí otra vez tenemos el efecto de rotación y si pensabas que las otras 2 escenas estaban difíciles, espera a ver esta.



Después de un aterrizaje perfecto tendrás que introducirte en la nave para llegar al cuarto de Dark Kat y enfrentarlo.

Swat Kats es un juego que es entretenido y que te mareará de emoción (también por su efecto de rotación).

La música no está mal y tampoco las gráficas. Un juego muy recomendable para aquellos que les gusten las misiones largas.



AKUMA

Primera aparición: Super Street Fighter II Turbo
Otras apariciones: X-Men
Personalidad: Mucho se ha hablado de este personaje, pero poco se sabe a ciencia cierta de él, se le relaciona con Ryu y Ken ya que su estilo de pelea es parecido pero con algunas variantes. Otra cosa que desconocemos es si en este juego se podrá escoger libremente o será "secreto"; no te preocupes, de eso y mucho más te enterarás pronto.
JEFE FINAL: M. Bison

AKUMA: ¡No sirves ni siquiera para entrenar! ¡Debiluchos! ¡¿Hay aquí oponentes dignos?!

DAN

Primera aparición: Este Juego
Personalidad: Dan es un peleador bastante hábil pero desconocido. El pelea con una furia sin igual, impulsado por la necesidad de vengar la muerte de su padre a manos de Sagat. La pelea entre el papá de Dan y Sagat fue tan cruenta que Sagat perdió un ojo y su papá la vida.
JEFE FINAL: M. Bison

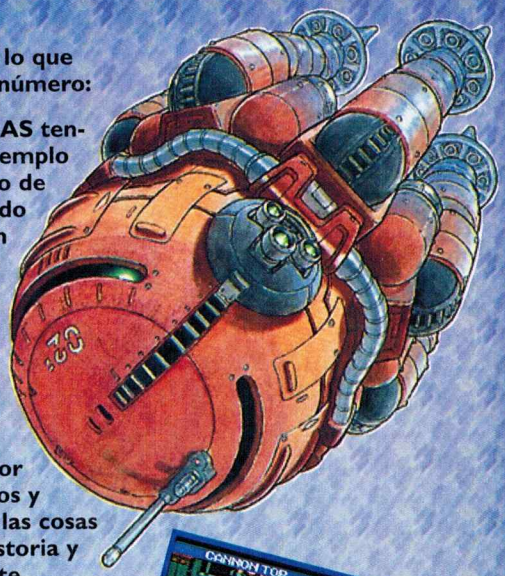
DAN: Lo hiciste bien para ser perdedor. No intentes ni levantarte.

Si tu juegas muy bien con Guile en cualquiera de las versiones de SFII seguramente te adaptarás al estilo de juego de Charlie. Pero no importa si Charlie se va "perfect" con M. Bison su muerte es algo que no se puede cambiar, este trágico suceso orilla a Guile a entrar al segundo torneo.

RESET

A continuación un avance de lo que incluiremos en nuestro próximo número:

En la sección de ARCADIAS tendremos varias sorpresas, por ejemplo te hablaremos de un nuevo juego de peleas de Capcom llamado Cyberbots donde los héroes son robots que en su afán por destruirse unos a otros se pueden llevar un edificio completo (¡Qué divertido!), este juego es bastante atractivo visualmente.



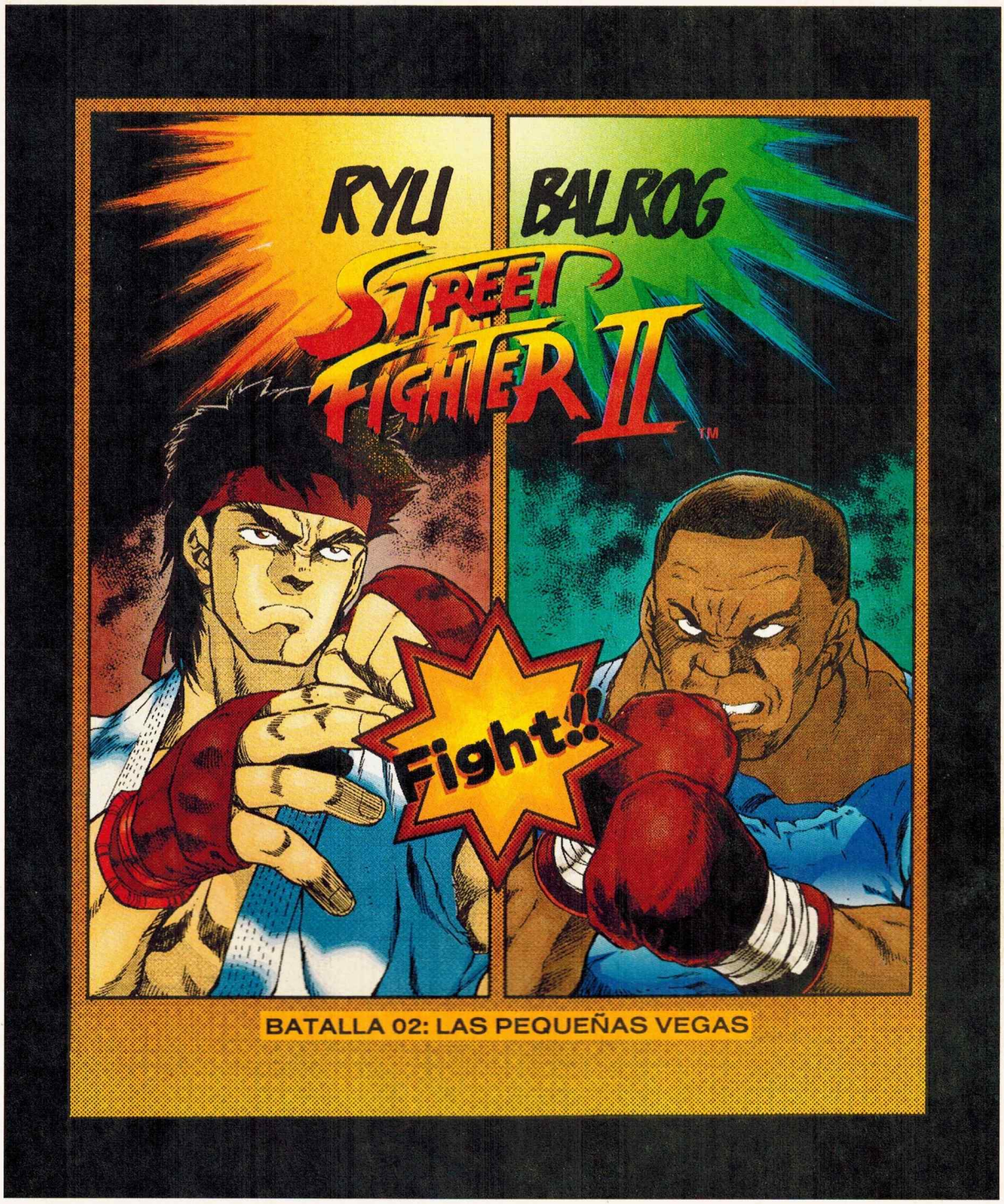
HAGANE

Cuando un grupo de robots japoneses deciden tomar la tierra las cosas se ponen feas pero cuando el defensor de la justicia aparece para destruirlos y te das cuenta que él es otro robot, las cosas se ponen raras. Bueno, olvida la historia y prepárate a conocer un interesante juego de Hudson Soft.

MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS: THE MOVIE

Después del éxito obtenido en su serie de T.V. los Power Rangers invaden la pantalla grande y la gente de Bandai hace lo propio con el SNES lanzando un juego basado en la película. Este título para uno o dos jugadores simultáneos te lleva a pelear con varios villanos conocidos por los fans de estos héroes.

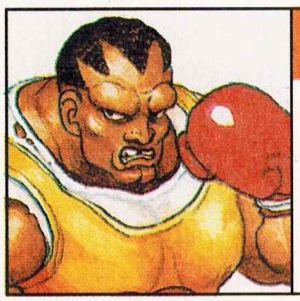
También hablaremos más a fondo de Acclaim y sus estudios de Acclaim Tecnologies para que sepas qué es, cómo lo hacen, por qué lo hacen y cómo lo aplican y aplicarán en sus videojuegos. Además tendremos secciones ya clásicas como S.O.S., Mariados, Passwords y varias sorpresas más.



BATALLA 02: LAS PEQUEÑAS VEGAS

el impresionante Spinning bid Kick (Whirlwind Kick). Ha estado estudiando Kenpo y Kenpo Chino con su padre desde la infancia y es una experta, pero también tiene una personalidad muy femenina.

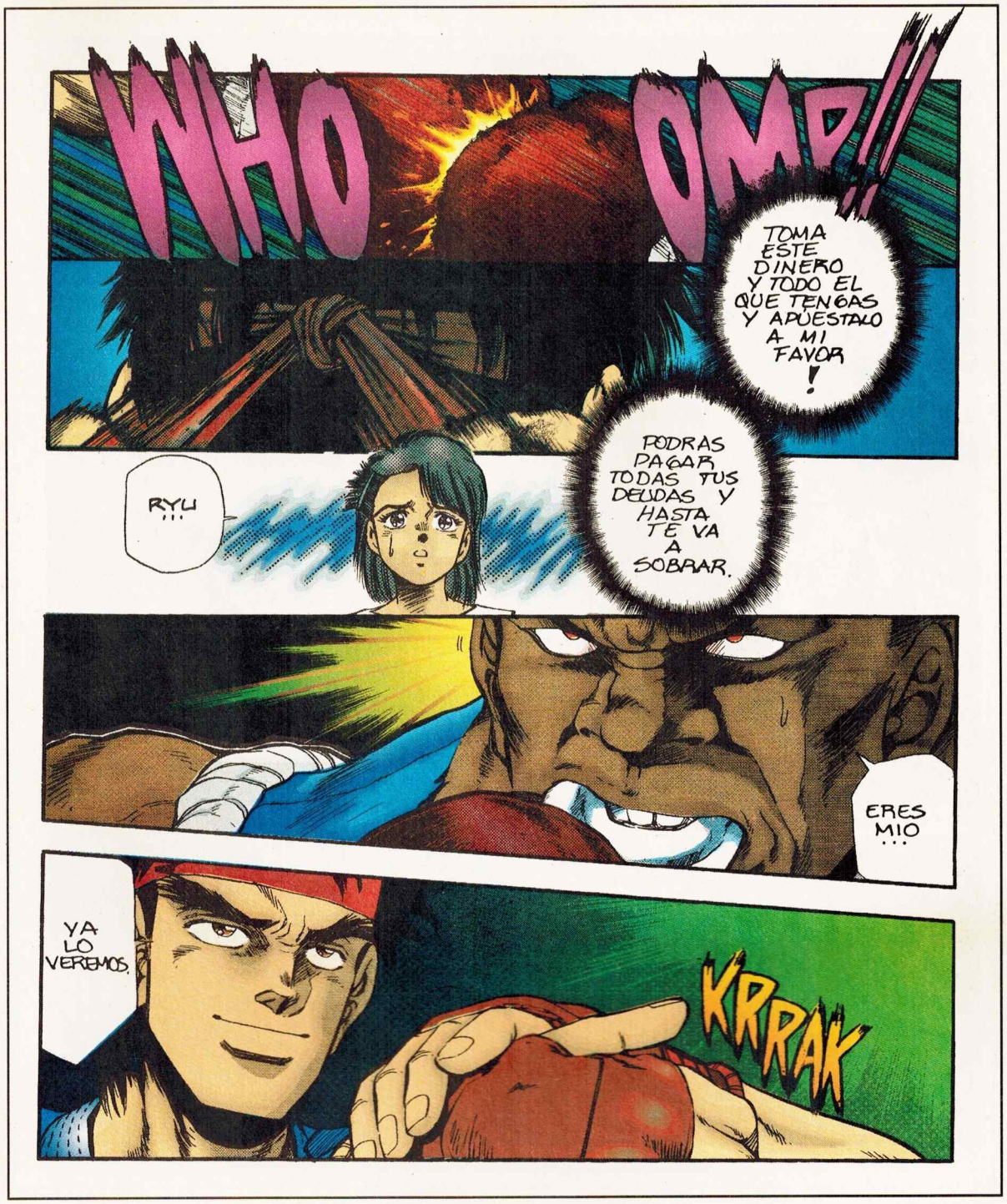
Fecha de nacimiento: 3-1-68
Altura: 1.72 m
Peso:
Tipo de Sangre: A
Aficiones: Las crepas y Los Aerobics
Odios: M. Bison



BALROG

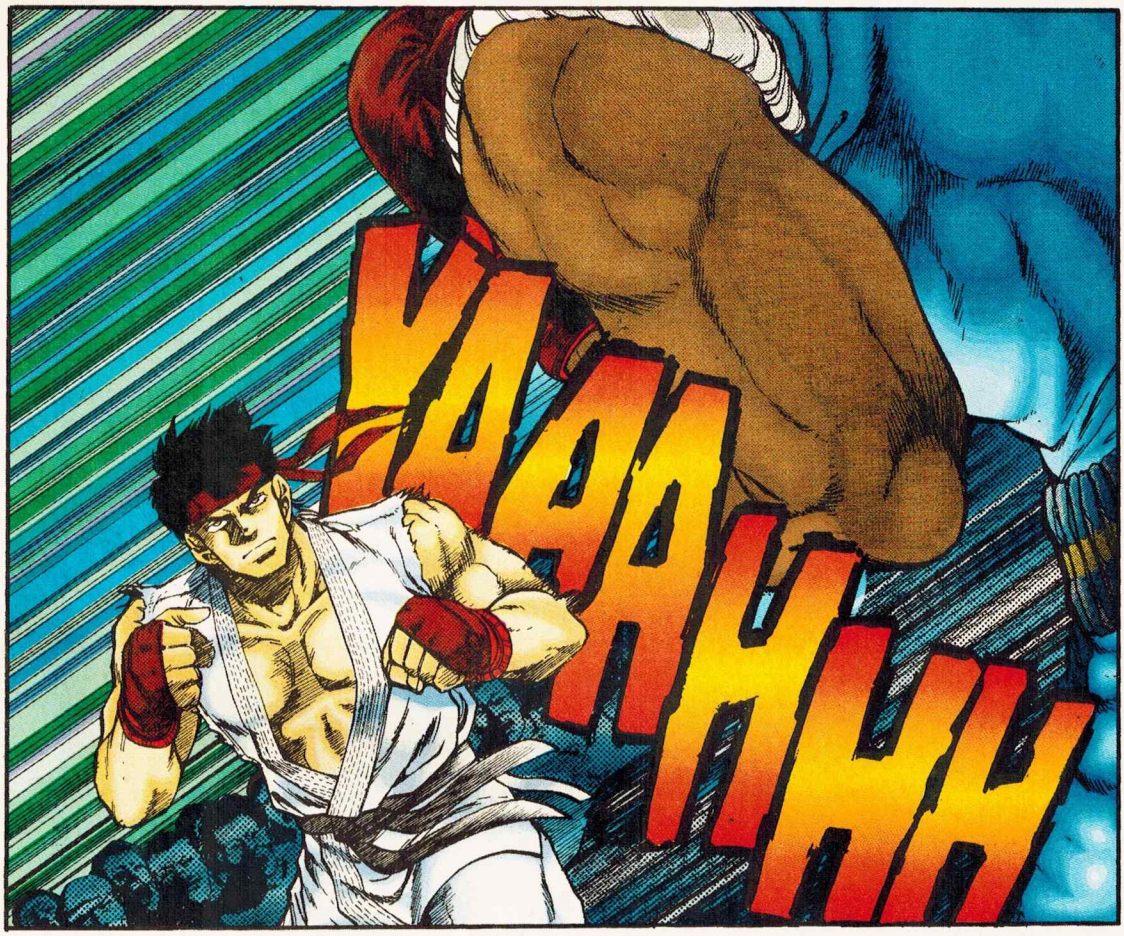
Un campeón boxeador de peso completo, Balrog fue expulsado de las peleas profesionales después de ignorar las reglas del ring. Peligroso y agresivo, Balrog ahora arma grandes peloteras en las calles de Shad.

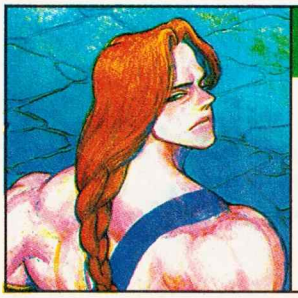
En la pelea, Balrog apoya la teoría de que quien pega más fuerte gana.



Por esto, él puede ser fácilmente anti-elegante, pero pocos peleadores tienen fuerza y tenacidad.
El pertenece al Cartel de Shadowlaw como uno de los 4 reyes, pero la falta de entrenamiento lo ha hecho venirse abajo y ahora es considerado inferior a los otros.

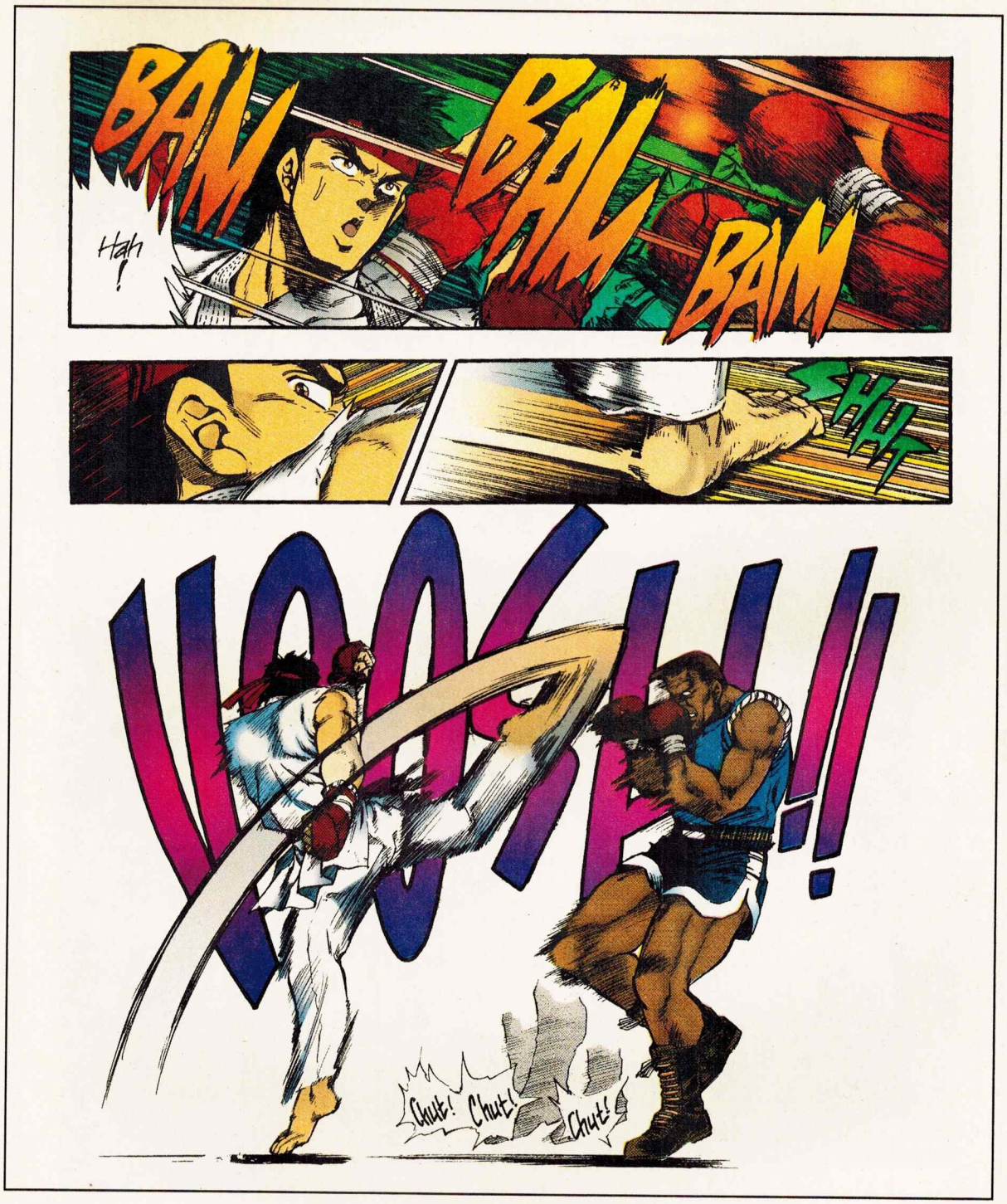
Fecha de nacimiento: 9-4-68
Altura: 1.98 m
Peso: 113.400 kg
Tipo de Sangre: A
Aficiones: Pelear y jugar por dinero
Odios: Perder y el Rap





VEGA

Vega es uno de los cuatro reyes de Shadoll. De sangre noble, se considera un AESTHETIC y es muy estricto con su evaluación de belleza y arte. Vega ha combinado satisfactoriamente el viejo arte del Kumai japonés estilo Ninjitsu con su herencia española como matador para crear una pelea estilo ecléctico.

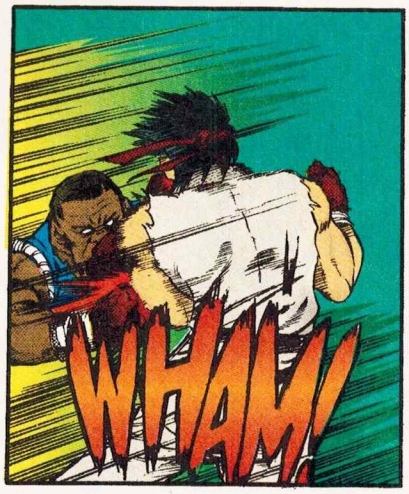


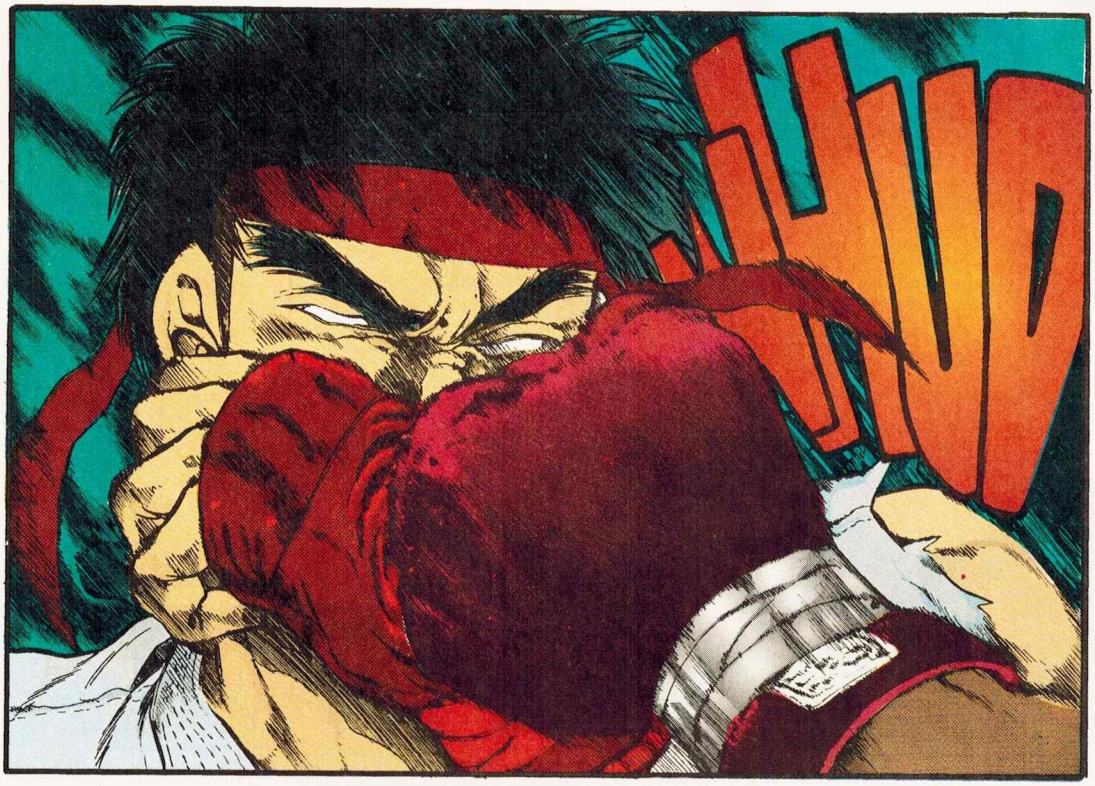
El resultado es un hermoso y mortal ballet por el cual Vega ha obtenido el sobrenombre de el Ninja Español. Sus mejores ataques son el uso de las garras en el ataque Flying Barcelona Attack (Rolling Claw) y el Izuna Drop (Fence Climb). El siente una atracción especial por Chun-Li.

Fecha de nacimiento: 1-27-67
Altura: 1.87 m
Peso: 80.740 kg
Tipo de Sangre: O
Aficiones:Lo hermoso, él mismo
Odios:Lo feo

SAGAT

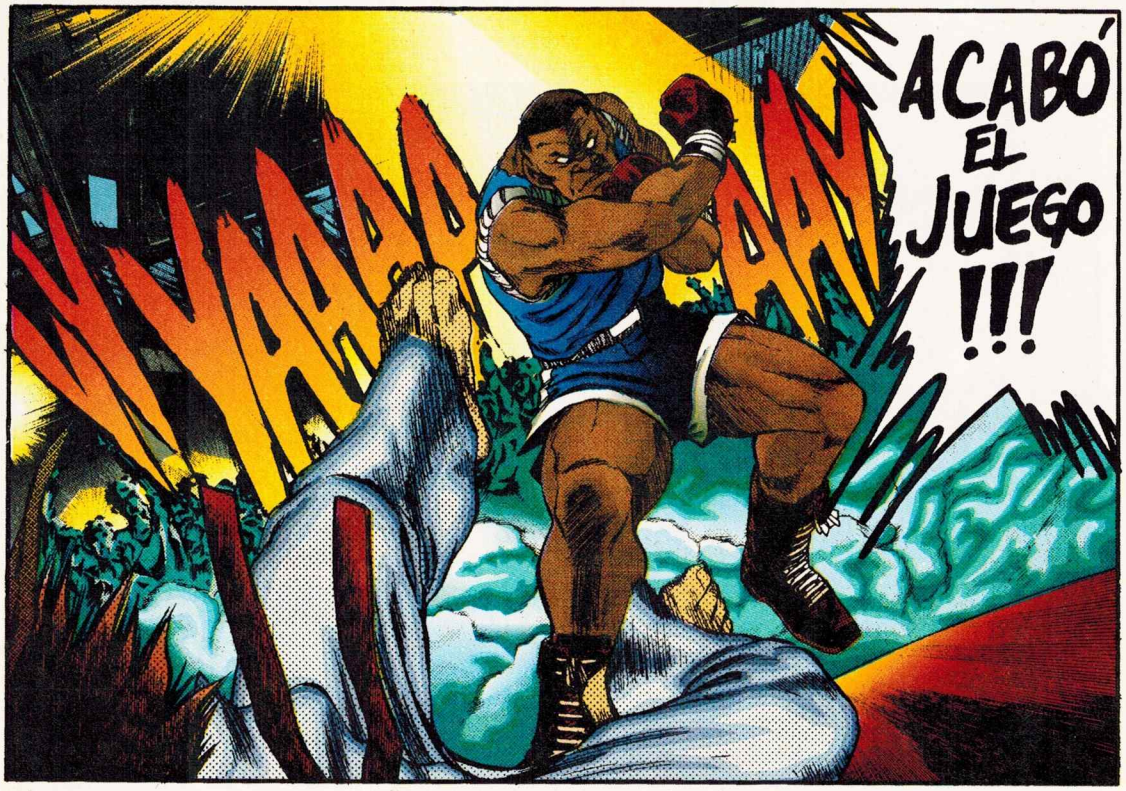
Peleador de Tailandia, Sagat es el maestro del boxeo Thaikick. como el brazo derecho de M.Bison, el es el segundo peleador de la calle más temido dentro de la Organización Shadowlaw. En una lucha desesperada contra Ryu, él le dió el Sho-ryu-ken de Ryu (Golpe de Dragón) en el pecho y aún le quedan las cicatrices.

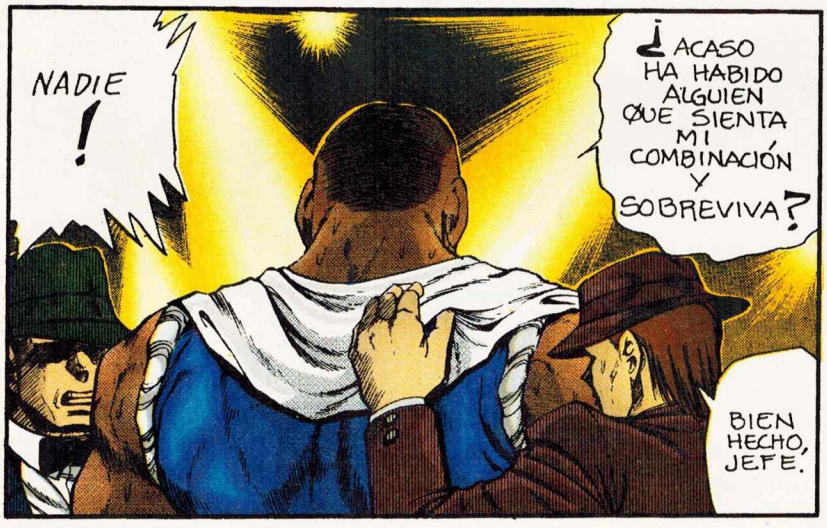




El se sometió a un tormentoso entrenamiento, aumentando sus rodillas y codos y desarrolló una técnica única en patada boxistica. El es un hombre misterioso, cuyo estilo de pelea es temido, se muestra indiferente todo el tiempo.

Fecha de nacimiento: 7-2-55
Altura: 2.26 m
Peso: 137.440 kg kg
Tipo de Sangre: B
Aficiones:Los oponentes fuertes
Odios:El golpe del Dragón





M. BISON

Nunca ha habido un hombre más encerrado en secreto que M.Bison. Durante los 2 últimos años M.Bison ha sido el campeón de la Gran Pelea Anual de Shad de peleadores de la calle. Publicamente, él sostuvo el título de "Protector de la Paz" en Shad. Cada que él salía a dirigir el Shadowlaw, (Sindicato Internacional del Crimen), el mundo

CONTINUARA

MELODY
KMO/1455
CORAZON SALVAJE
IMPERIO DE CRISTAL
ALONDRA
EL VUELO DEL AGUILA
LA MÚSICA DE TUS FAVORITAS
TV y novelas
CAMINOS CRUZADOS
VOLVER A EMPEZAR
LOS PARIENTES POBRES
AGUJETAS DE COLOR DE ROSA
14 TEMAS DE COLECCIÓN INTERPRETADOS POR:
LUCERO, CRISTIAN, MIJARES, DULCE, YURI Y MUCHOS MÁS.
PRISIONERA DE AMOR
TV y novelas
con los temas musicales de las telenovelas de éxito
DISPONIBLE EN DISCO COMPACTO Y CASSETTE
MARÍA JOSÉ

Nestlé

Quik®

DEMASIADO RICO PARA TOMARSE DESPACIO